FRITZ LEIBER
IL CAVALIERE E IL FANTE DI SPADE
(The Knight And Knave Of Swords, 1988)

INTRODUZIONE

Nel variegato mondo della fantasy, un posto a parte assai particolare spetta a quel sottogenere che viene abitualmente riunito sotto il termine "Sword & Sorcery". La traduzione letterale della dizione inglese è "spada e magia", il che - come non mancherete di notare - non dice in realtà assolutamente niente sui contenuti specifici di questo filone letterario né serve ad individuarlo in maniera qualificante. A nessuno di voi, infatti, può sfuggire che spade e stregonerie sono ingredienti fissi di un ben più ampio spettro di letteratura fantastica, rispetto a quello che è sottinteso dal termine, appunto, "Sword & Sorcery".

Lame più o meno sfolgoranti e maghi più o meno maligni (e talora, sulla falsariga dell'arturiano Merlino, apertamente positivi), sono elementi ricorrenti sia nella cosiddetta "heroic fantasy" creata da Robert E. Howard e dai suoi molti imitatori, sia nella più elevata forma di fantasy, quella direttamente connessa alle modalità del mito, come nel caso del tolkieniano Signore degli Anelli *o come nel caso di molta della migliore fantasy post-tolkieniana: basti pensare a Gemmell o al ciclo della "Legione Perduta" di Turtledove.*

Dobbiamo dunque constatare che la dizione è fallace e non ci aiuta affatto ad individuare le caratteristiche salienti di questo peraltro fecondo e prospero sottogenere. Occorre innanzitutto premettere che, probabilmente, non ci sarebbe mai stata "Sword & Sorcery" se non ci fosse stato un Robert E. Howard e se la sua fantasia, tormentata e possente, non avesse creato la figura e le storie di Conan di Cimmeria. L'oramai popolarissimo barbaro dell'Era Hyboriana non ha solo determinato la nascita del genere che da lui direttamente discende (l'"heroic fantasy", come dicevo poc'anzi), ma è stato anche la causa prima, la misura, l'ineliminabile e necessitato "doppio" di quel filone *collaterale della fantasy che è, per l'appunto, la "Sword & Sorcery".*

Prodotto tipico dei tardi anni '60 e degli anni '70, la S&S nasce in evidente rapporto dialettico con l'"heroic fantasy", citandone a ripetizione gli stereotipi letterari e i modelli narrativi, ma reinterpretandone lo spirito in una chiave del tutto diversa, che invece di aspirare alla alchemica depura-

VISIT…

zione del romanticismo howardiano nel senso di una più cristallina, esemplare *mitografia, approccia i temi eroici e magici con distacco intellettuale e con non celata ironia.*

Pur essendo stato uno dei più prolifici continuatori della saga di Conan (per motivi, suppongo, esclusivamente economici) L. Sprague de Camp è un significativo autore di S&S. La chiave di lettura del genere è quella di un divertito distacco, di un sorriso "razionale" verso i contenuti dell'immaginario, in nome di un divertissement *che consente di mettere in luce la maturità del proprio approccio a un mondo fantastico che va bene solo fino a quando è rigorosamente confinato nella stanza dei balocchi.*

Sprague de Camp rappresenta un estremo, naturalmente, nel panorama multiforme della S&S, bilanciato all'estremo opposto da un'attitudine alla pura imitazione della narrativa howardiana, attività nella quale eccelse per un certo tempo con il suo Brak il barbaro *quel John Jakes poi opportunamente passato ai romanzoni per casalinghe.*

Il non disprezzabile spazio intermedio fra queste due criticabili tendenze nell'ambito della S&S è in realtà occupato da molti autori, di vario valore e levatura. Se ai confini con l'approccio imitativo si colloca con rispettabile creatività il Karl Edward Wagner del ciclo di Kane*, ai confini con l'approccio parodistico si è ritagliato una nicchia di eccellenza - insieme al Vance di* Lyonesse - *il Fritz Leiber del ciclo di Fafhrd e del Gray Mouser.*

Senza alcun dubbio, se Howard non avesse dato vita al personaggio di Conan non sarebbe mai esistito un Fafhrd, o perlomeno sarebbe stato molto diverso da quello che è. Perché Fafhrd è un Conan dotato di autoironia e di una adeguata dose di disincanto: forse sarebbe legittimo dire di scetticismo.

Altrettanto certamente, però, il Gray Mouser è tutta farina del sacco di Leiber benché il suo modello letterario sia una sorta di Arlecchino dalle mille sfaccettature: un po' Bertoldo un po' Till Eulenspiegel, ma nello stesso tempo anche ladro e guerriero, avventuriero e mistificatore. Il cocktail creato da Leiber associa questi due personaggi sullo sfondo di un mondo da manuale del perfetto autore di heroic fantasy: dèi balordi e avidi, maghi corrotti, governanti inetti, tesori e castelli, belle fanciulle e intrepidi guerrieri: è il risultato perfetto, riuscendo a fondere lo spirito dell'avventura e il piacere dell'intrigo con una buona dose di umorismo e di tetra allegria.

Come dimostra il grande successo che il pubblico ha decretato negli anni alle storie di Fafhrd e al Gray Mouser, Leiber ha saputo innovare il

genere della S&S in maniera assai personale, lasciando una traccia indelebile e interpretandone le possibilità narrative con grande personalità. Il ritorno dei suoi incorreggibili eroi in questa raccolta che unisce un racconto, una novelette, *un romanzo breve e un vero e proprio romanzo, dopo un silenzio durato oltre dieci anni, non può che entusiasmare i loro numerosi fans e costituire un interessante termine di paragone con la fantasy prodotta in questi ultimi anni dai "novi maestri".*

Alex Voglino

SOMMARIO

LA MAGIA DEL MARE
Tiro con l'arco sull'Isola della Brina. Le Icone d'Oro e il fantasma. Fafhrd in rotta verso gli abissi.

LA SIRENA
Il Capitano Mouser: spirito di mercante. La bella legata. Addestramento di un demone. Colossi di carne e schiuma. Il Truffatore e il Folle. Questione di carico. La festa alla *Taverna del Naufrago.*

LA MALEDIZIONE DELLE PICCOLE COSE E DELLE STELLE
Le mansioni della Luna. Uno sguardo alle stelle e al marciapiede. Tesori nella polvere. Picnic all'Elvenhold. Prove di forza e abilità. Gli impiccati. Il lanciatore di coltelli. Una partita di backgammon.

IL MOUSER SOTTOTERRA
Regina di Coppe e Regina di Denari. Schiave e Bambine. Le streghe bianche e le streghe nere. La Luna. Skama e Skeldir. Sprofondando sottoterra e librandosi in cielo. Il culto della frusta. Morte e Amanti. Le Astuzie di Quarmal. Il cerchio si chiude.

I miei più sentiti ringraziamenti agli amici che hanno contribuito a questo libro dal punto di vista editoriale: James A. Minor, Miriam Rodstein, Anne Ross, Pamela Troy, David A. Wilson, e particolarmente Margo Skinner.

LA MAGIA DEL MARE

1

Sul mondo di Nehwon, nella terra di Simorgya, a sei giorni di navigazione a Sud dell'Isola della Brina, due meravigliose creature dai riflessi d'argento erano immerse in una accesa conversazione; dal tono delle loro voci traspariva una certa tensione. Si trovavano in un vasto salone scarsamente illuminato, pieno di colonne, il cui tetto si apriva sulle loro teste nell'oscurità. Quelle luci assai strane dalle sfumature verdi-giallastre sembravano provenire dai grotteschi tappeti che rivestivano un pavimento con infernali arabeschi fino a lambire la base delle colonne, e da sfere e globi in lento movimento, che fluttuavano all'altezza delle loro teste e volteggiavano tra le colonne emettendo tenui bagliori che li facevano apparire del tutto simili a enormi e pesanti lucciole.

«Hai sentito quel fremito, sorella?» domandò Mordroog all'improvviso. «Molto debole e lontano, direi proveniente da nord, ma inequivocabilmente *nostro*.»

«Lo stesso che percepimmo due giorni fa, fratello» rispose con slancio Ississi, «era il *nostro* oro mistico sprofondato negli abissi marini e poi nuovamente riemerso.»

«Proprio lo stesso, sorella, anche se questa volta non è chiaro se sia veramente riemerso o se sia scomparso definitivamente» rispose Mordroog.

«Comunque ora ne abbiamo una prova certa e l'interpretazione non può essere che una: sono i nostri tesori più preziosi, le nostre principali difese, depredati secoli e secoli fa. Ora finalmente sappiamo chi furono i colpevoli che li trafugarono: quegli infami pirati dell'Isola della Brina!» mormorò Ississi.

«Accadde secoli e secoli fa, prima ancora che Simorgya sprofondasse e che un'isola meravigliosa divenisse un oscuro regno infernale. La loro scomparsa fu forse una delle cause principali del suo affondamento. Ma ora esiste un rimedio e quando il tesoro sarà di nuovo al suo posto chissà quali misteri sepolti per anni nel profondo degli abissi emergeranno per compiere la loro vendetta e spargere terrore nel mondo. Guarda, sorella!» esclamò Mordroog.

All'improvviso la scena abissale si oscurò, ma subito dopo una tenue luce cominciò a diffondersi ed egli, infilando una mano nella borsa che teneva appesa in vita, estrasse qualcosa grande appena quanto un pugno. Sfere

e globi ondeggiavano qua e là con fare inquisitivo, urtandosi e spingendosi a vicenda. Il loro bagliore si riflesse nell'oscurità su una piccola sfera d'oro massiccio che Mordroog stringeva tra i lunghi e sottili artigli argentati: dodici bordi spessi come quelli di un esaedro incastonato nella superficie di una sfera, di cui riprendeva esattamente la curvatura. Mentre le allungava la sfera, la luce dorata sembrò donare ai loro profili una parvenza umana.

«Sorella» mormorò, «ora spetta a te partire alla volta dell'Isola della Brina e riappropriarti del nostro tesoro, decidere se vendicarti oppure no, a seconda dell'opportunità che ti si presenterà, obbedendo a quello che ti suggerisce la prudenza. Nel frattempo, io rimarrò qui per riunire le forze e raccogliere gli alleati sparsi ovunque, in attesa del tuo ritorno. Avrai bisogno di quest'ultimo arcano tesoro per difenderti e per riuscire a trovare le tracce dei suoi fratelli nel mondo di lassù.»

Solo ora, per la prima volta, Ississi sembrava esitare e pareva che il suo entusiasmo si fosse improvvisamente raffreddato.

«La strada è lunga, fratello, e ci siamo indeboliti a forza di attendere» protestò con un lamento. «Quello che un tempo avrebbe significato una sola settimana di navigazione ora si tramuterà per me in tre nere lune di tortura, anche cercando di fare più in fretta possibile. Siamo schiavi del mare, fratello, e continuiamo a sopportarne il peso: sono stata abituata a detestare la luce del giorno.»

«Tuttavia abbiamo la forza del mare» le ricordò con tono autorevole. «Pur sentendoci deboli come fantasmi sulla terraferma e preferendo l'oscurità e le profondità marine, possiamo dire di conoscere le antiche vie per conquistare il potere e fronteggiare persino il sole. È compito tuo, sorella, spetta a te. L'impresa è ardua, ma dolce sarà la tua vendetta. Parti, su, vai!»

Dopo queste parole, Ississi afferrò la sfera-fantasma e la lasciò cadere nella sua borsa. Si voltò con uno scatto improvviso e si allontanò, mentre le luci animate le indicavano la strada verso nord.

Una piccola bolla d'argento, formatasi agli angoli della bocca di Mordroog con l'ultimo "vai!", si staccò dalle sue labbra sottili e s'ingrandì sempre più a mano a mano che saliva dalle profondità abissali su, su, fino in superficie.

2

Tre mesi più tardi, Fafhrd stava allenandosi con l'arco nella brughiera a nord della città di Porto Salato, sulla costa sud-orientale dell'Isola della

Brina. Si trattava di una delle esercitazioni più impegnative della sua vita, di cui era allo stesso tempo l'ideatore e il realizzatore, nel tentativo di assimilare i meccanismi di sopravvivenza per chi, come lui, era privo della mano sinistra; infatti, l'aveva persa a causa di Odin, nel corso degli scontri per respingere i Mingol del Mare di Widder dalle coste occidentali dell'Isola. Fafhrd aveva fissato con cura una sottile asta d'acciaio appuntita della lunghezza di un dito (molto simile al codolo della lama di una spada) nel mezzo dell'arco, spingendola a fondo nel foro che aveva praticato nel polso di legno. Quest'ultimo era ricoperto da un aderente guanto di pelle lungo quanto metà del suo avambraccio, cosparso di fori di aerazione, che serviva a proteggere il moncherino appena guarito. In questo modo il braccio sinistro terminava con un comodo appiglio, che poteva dimostrarsi però alquanto difficile da regolare.

Nella zona di brughiera prossima alla città, l'erba cresceva in mezzo all'erica che arrivava fino alle caviglie. Qua e là macchie di ginestra punteggiavano il paesaggio e coppie di lemming giocavano indisturbate rincorrendosi fra i massi di pietra grigia che si ergevano quasi ad altezza d'uomo. Forse un tempo gli abitanti dell'Isola delle Brine, che ora potevano dirsi del tutto atei, avevano attribuito un significato religioso a quelle pietre. Atei non certo perché non credessero in qualche divinità (cosa estremamente difficile per qualsiasi abitante del mondo di Nehwon), ma piuttosto perché non riuscivano a provare un vero affetto per simili divinità e non si preoccupavano di sottostare ai loro ordini e alle loro minacce o di cedere alle loro lusinghe. Quei massi imponenti parevano tanti orsi grigi e silenziosi.

Fatta eccezione per qualche nuvola bianca e compatta che pareva sospesa sull'isola, il cielo pomeridiano era perfettamente limpido. Non spirava un alito di vento e la stagione pareva straordinariamente mite, nonostante si fosse già quasi alla fine dell'autunno, alle soglie cioè dell'inverno con i suoi venti gelidi e forieri di neve.

Una ragazza accompagnava Fafhrd nei suoi esercizi: i suoi capelli erano biondo platino e non aveva più di tredici anni; la giovane arrancava dietro di lui raccogliendo le frecce, metà delle quali colpivano il bersaglio, rappresentato da un enorme disco. Per reggere meglio l'arco, Fafhrd lo portava sulla spalla con il braccio sinistro mutilato piegato verso l'alto.

«Dovrebbero inventare una freccia con cui si possa colpire dietro agli angoli» disse Gale fissando le pietre. «in quel modo si potrebbe colpire il nemico anche se si nasconde dietro una casa o dietro il tronco di un albe-

ro.»

«Buona idea!» ammise Fafhrd.

«Forse basterebbe che la freccia fosse leggermente ricurva» aggiunse lei.

«No, in quel caso cadrebbe a terra» osservò Fafhrd. «Il segreto di una freccia sta nell'essere perfettamente diritta.»

«Non c'è bisogno che tu me lo ripeta» lo interruppe con impazienza. «Me lo sento dire in continuazione da Zia Afreyt e da sua cugina Cif quando mi raccontano della Freccia d'Oro della Verità e dei Cerchi d'Oro dell'Unione e altre storie simili.» La ragazzina si riferiva alle Icone d'oro conservate con estrema cura nella sala del tesoro di Porto Salato, che per tempo immemorabile erano state le sacre reliquie adorate dai pescatori dell'Isola della Brina.

Questo fece venire in mente a Fafhrd il Cubo d'Oro della Giustizia, disperso per sempre da quando il Mouser lo aveva scagliato in mare per calmare il potente gorgo che aveva distrutto la flotta Mingol minacciando di affondare anche la loro nel corso di quella grande battaglia navale. Chissà se ancora giaceva nel fondo melmoso del mare, vicino alla Spiaggia delle Bianche Ossa, o se invece era svanito dal mondo di Nehwon insieme agli dèi erranti Odin e Loki?

Questo lo indusse a ripensare con una certa preoccupazione al Mouser, l'uomo dalla chioma grigia che era salpato un mese prima a bordo del *Falco marino* per una spedizione a No-Ombrulsk, al comando di una ciurma composta in gran parte di ladri e dall'equipaggio della nave Mingol chiamata il *Relitto*, nonché dallo stesso Skor, luogotenente di Fafhrd. Quell'uomo piccolo e minuto che chiamavano ora Capitano Mouser, aveva programmato di fare ritorno all'Isola della Brina prima dell'inverno e delle grandi tormente.

Gale interruppe i suoi pensieri. «Capitano Fafhrd, Zia Afreyt ti ha raccontato che sua cugina Cif la notte scorsa ha visto un fantasma o qualcosa di simile nella sala del tesoro, di cui solo lei ha le chiavi?» La ragazza sorreggeva l'enorme bersaglio in modo che egli potesse estrarne le frecce e riporle nella faretra che portava sulle spalle.

«Non credo» rispose lui. In effetti, quel giorno non aveva ancora visto Afreyt e nemmeno Cif. Le notti precedenti non aveva dormito a casa di Afreyt: era rimasto con i suoi uomini e con quelli del Mouser nel dormitorio che Groniger, capitano del porto e capo del consiglio, aveva messo a loro disposizione. Senza dubbio era il luogo più adatto per controllare quei furfanti in assenza del Mouser, o per lo meno questa era una spiegazione

sulla quale sia lui che Afreyt si sarebbero trovati d'accordo. «Che aspetto aveva questo fantasma?»

«Sembrava molto misterioso» spiegò Gale, con gli enormi occhi celesti spalancati al di sopra del bersaglio che le nascondeva la parte inferiore del viso. «Una sagoma d'argento e d'ombra che si è volatilizzata non appena Cif le si è avvicinata. Cif ha chiamato subito Groniger, che si trovava lì vicino, ma non sono riusciti a trovare nulla; poi ha raccontato ad Afreyt che le era sembrata una principessa, o un enorme pesce dalla forma affusolata.»

«Come è possibile che qualcosa possa contemporaneamente assomigliare a una donna e ad un pesce?» le chiese ridendo Fafhrd, mentre estraeva l'ultima freccia.

«Be', le sirene esistono, no?» replicò lei trionfante, lasciando cadere il bersaglio.

«Sì» ammise Fafhrd, «anche se non credo che Groniger sarebbe d'accordo con noi» continuò. Il suo viso perse per un attimo quell'espressione leggermente accigliata. «Ehi, metti il bersaglio dietro quella roccia. Mi è venuto in mente un sistema per colpirlo rimanendo dietro un angolo.»

«Bene!» Gale fece rotolare il bersaglio contro una delle enormi pietre grigie a forma di orso ed entrambi si allontanarono di un centinaio di metri. Fafhrd si girò. Non spirava un alito di vento. In lontananza una piccola nuvola copriva il sole, ormai basso nel cielo, che per il resto era perfettamente limpido, di colore azzurro intenso. Estrasse dolcemente una freccia dalla faretra e la appoggiò al ditale di legno fissato al centro dell'arco, proprio al di sopra del codolo. Fece un paio di passi mentre misurava con gli occhi la distanza che lo separava dalla roccia. D'un tratto si piegò all'indietro lasciando partire la freccia che saettò verso l'alto, sempre più su, per poi ridiscendere velocemente, proprio dietro la roccia.

«Non è così che si colpisce dietro un angolo» protestò Gale. «Chiunque è capace di farlo. Io intendevo dire facendo passare la freccia di lato.»

«Ma non lo hai detto» gli rispose lui. «Gli angoli sono anche sopra e sotto, a destra e a sinistra. Che differenza fa?»

«Dall'alto puoi far cadere le cose di lato.»

«Certamente!» disse Fafhrd, e con un movimento rapido che lo lasciò quasi senza fiato lanciò una dopo l'altra le frecce rimaste. Tutte sembrarono colpire un punto proprio dietro la pietra, fatta eccezione per l'ultima, che sentirono toccare di striscio contro la roccia. Quando però raggiunsero una posizione dalla quale poter vedere meglio, scoprirono che tutte le frec-

ce eccetto l'ultima avevano mancato il bersaglio. I dardi piumati erano conficcati nel terreno soffice, tutti stranamente allineati. Nessuno di essi aveva colpito il bersaglio, eccetto l'ultimo che aveva trafitto un angolo del disco e vi era rimasto conficcato, con le tre penne d'oca impigliate nel tessuto.

«Visto? L'hai mancato» gli disse Gale. «Nessuna delle tue frecce lo ha colpito, eccetto quella che è stata deviata dalla roccia.»

«Sì, va bene, per oggi può bastare» disse Fafhrd, e, mentre la ragazza estraeva le frecce dal bersaglio, liberando anche l'ultima, allentò il codolo dell'arco per toglierlo dalla cavità di legno facendo leva con il dorso della lama del suo coltello. Poi allentò la corda e facendola passare sul petto si mise l'arco in spalla. Infilò quindi un uncino di acciaio lavorato nell'incavo del polso e lo premette contro la roccia per fissarlo bene. Quest'ultima manovra lo fece sussultare: la ferita era appena guarita e gli esercizi lo avevano molto stancato.

3

Mentre si incamminavano verso le basse case dai tetti rossi di Porto Salato, volgendo le spalle al tramonto, Fafhrd continuava a studiare le enormi pietre grigie. Si rivolse a Gale e le chiese: «Cosa ne sai delle antiche divinità adorate dagli abitanti dell'Isola della Brina? Voglio dire, prima che diventassero atei.»

«Gli abitanti dell'isola erano dei selvaggi, un gruppo di gente senza legge. Zia Afreyt dice: "Come gli uomini del Capitano Mouser prima che diventassero soldati", o come i tuoi prima che tu li domassi.» E continuò, con sempre crescente entusiasmo: «È evidente che non credevano alla Freccia d'Oro della Verità, né alla Riga d'Oro della Prudenza, o alla Piccola Coppa d'Oro dell'Ospitalità. Credo che fossero tutti una massa di bugiardi, prostitute, assassini e pirati.»

Fafhrd annuì. «Forse il fantasma che ha visto Cif era uno di loro» disse.

Una donna alta e snella uscì da una delle case di colore viola per venir loro incontro. Quando si fu avvicinata, chiamò Gale: «Ecco dov'eri. Tua madre si stava preoccupando.» Poi guardò Fafhrd: «Com'è andato il tiro con l'arco?»

«Il capitano Fafhrd non ha quasi mai mancato il bersaglio» rispose per lui Gale. «È riuscito a colpirlo perfino dietro un angolo. Io non l'ho mai aiutato, neanche a sistemare l'arco.»

Afreyt annuì.

Fafhrd si strinse nelle spalle.

«Ho raccontato a Fafhrd del fantasma visto da Zia Cif» continuò Gale, «e lui pensa che possa trattarsi di una delle antiche divinità dell'isola: Rin, il Messaggero della Luna, o qualcun altro ancora. Oppure Skeldir, la Regina delle Streghe.»

Afreyt inarcò le sopracciglia, bionde e sottili. «Vai adesso, tua madre ti sta aspettando.»

«Posso tenere io il bersaglio?» chiese la ragazzina a Fafhrd.

Egli annuì, sollevò il gomito sinistro e il grande disco cadde a terra. Gale si affrettò a spingerlo, facendolo rotolare davanti a sé. Dietro di loro gli ultimi raggi del sole stavano quasi scomparendo e conferivano al bersaglio di colore rossastro, tinto con radice di biancospino, un riflesso intenso. Afreyt e Fafhrd ebbero quasi l'impressione che quello che Gale stava facendo rotolare dinanzi a sé fosse il sole.

Quando Gale se ne fu andata, Fafhrd si rivolse ad Afreyt e le chiese: «Cos'è questa storia di Cif che avrebbe visto un fantasma?»

«Stai diventando scettico come la gente dell'isola» gli rispose Afreyt senza sorridere. «Secondo te, qualcosa che priva un consigliere del suo spirito, togliendogli le forze, può essere considerata una cosa di poca importanza?»

«Il fantasma ha fatto questo?» le chiese, mentre si avviavano lentamente alla città.

Afreyt annuì. «Quando Gwaan si è spinto nella sala del tesoro, subito dopo Cif, qualcuno lo ha afferrato lasciandolo privo di sensi per più di un'ora. Da allora non si è ancora alzato dal letto.» Le sue labbra ebbero un fremito. «O credi forse che abbia inciampato nell'oscurità battendo la testa contro il muro? Esiste anche questa possibilità, dato che nell'incidente ha perso completamente la memoria.»

«Dimmi qualcosa di più preciso sull'accaduto» chiese Fafhrd.

«La sessione del consiglio era terminata tardi; infatti si era già fatto buio e la luna si era appena levata» iniziò a raccontare Afreyt. «Cif ed io eravamo presenti in qualità di tesoriere e segretario. Zwacken e Gwaan avevano richiesto a Cif un inventario delle Icone delle Virtù. Fin dalla scomparsa del Cubo d'Oro della Giustizia (anche se fu per una buona causa) si sono sempre dimostrati molto attenti alle altre reliquie, perciò Cif aveva aperto con la sua chiave la sala del tesoro e si era fermata, esitando, sulla soglia. La luna che splendeva attraverso le sbarre della piccola finestra, mi disse più tardi, lasciava gran parte del salone immerso nell'oscurità. Vi era

qualcosa di strano nella disposizione degli oggetti che si potevano intravedere. Sembrava una specie di avvertimento. C'era anche uno sgradevole odore di acqua stantia...»

«Dove si affaccia quella finestra?» le chiese Fafhrd.

«Sul mare. Gwaan la spinse di lato con impazienza, molto scortesemente, e lei giura di aver visto proprio allora una tenue nebbiolina azzurrognola, simile ad un lampo; in quell'attimo pare che un'ombra sottile e silenziosa, color dell'argento, abbia afferrato con violenza Gwaan. Cif ha avuto l'impressione che si trattasse di un fantasma che cercava di riattingere le forze da un essere umano. Gwaan ha emesso un grido strozzato ed è piombato al suolo. Quando per ordine di Cif hanno finalmente portato le torce, la sala era completamente vuota, ma la Freccia d'Oro della Verità era caduta dallo scaffale, sotto la finestra, mentre le altre Icone non si trovavano più al loro posto, come se qualcuno avesse cercato di impossessarsene cercandole a tentoni nel buio. Sul pavimento c'erano delle macchie simili a impronte, tracce di fango nero e maleodorante.»

Vi fu una breve pausa.

«È tutto?» chiese Fafhrd. Quando Afreyt aveva accennato alla sottile figura color argento avvolta nella nebbia, gli era venuto in mente qualcuno o qualcosa che aveva visto di recente, ma quel ricordo si era improvvisamente offuscato.

Afreyt annuì. «Tutto quello che conta, direi. Gwaan ha ripreso i sensi un'ora dopo senza ricordarsi nulla; lo hanno subito messo a letto, dove si trova tuttora. Per stanotte Cif e Groniger hanno predisposto una sorveglianza speciale per le Icone dell'Isola della Brina.»

D'un tratto l'intera faccenda del fantasma gli sembrò estremamente noiosa. La sua mente si rifiutava di tenere desto il benché minimo interesse. «A quei tuoi consiglieri, tutto quello che importa è l'oro. Avidi profittatori che non sono altro!» esplose Fafhrd rivolto ad Afreyt.

«In fondo hai ragione» concordò Afreyt, e questa affermazione in un certo senso turbò Fafhrd. «Stanno ancora criticando Cif per aver dato il Cubo al Mouser insieme alle altre monete che le erano state affidate, e continuano a ripetere che vogliono incriminarla e confiscarle la fattoria, forse anche la mia.»

«Che ingrati! Groniger, poi, è uno dei peggiori. Ha già incominciato a tormentarmi per i soldi che gli devo per il dormitorio degli uomini, e sono in ritardo di appena due giorni.»

Afreyt annuì. «Si lamenta anche che i tuoi uomini hanno causato una li-

te, la scorsa settimana alla *Taverna del Naufrago*.»

«Ma davvero?» commentò Fafhrd, calmandosi.

«Come si stanno comportando gli uomini del Mouser?» chiese Afreyt.

«Pshawri riesce a tenerli a bada abbastanza bene» rispose Fafhrd. «Non per questo posso fare a meno di controllarli mentre il Mouser è via.»

«Il *Falco marino* dovrebbe essere di ritorno prima delle grandi burrasche, ne sono convinta» disse lei con un fil di voce.

«Sì» rispose Fafhrd.

Erano giunti davanti alla casa di Afreyt ed ella entrò salutandolo con un sorriso. Non gli propose di rimanere per cena, cosa che lo turbò un poco, anche se in ogni modo avrebbe finito per rifiutare il suo invito. Anche se Afreyt aveva gettato qualche occhiata al moncherino non gli aveva chiesto come stava. Senza dubbio si trattava di una dimostrazione di tatto, ma quel suo atteggiamento lo irritava.

La cosa fu ben presto dimenticata, poiché il fatto che lei avesse nominato la *Taverna del Naufrago* aveva stimolato i suoi pensieri in tutt'altra direzione. Ora, mentre camminava con passo spedito, questi pensieri erano la sua unica preoccupazione. Negli ultimi giorni era stato quasi sempre di malumore, stanco per i problemi che gli causava la perdita della mano sinistra. Si era sentito estremamente depresso pensando a Lankhmar, ai suoi maghi e ai suoi criminali, alle sue nebbie (così diverse dall'aria asciutta dei mari del nord), ai suoi tristi splendori. Due notti prima era finito alla *Taverna del Naufrago*, la più famosa di Porto Salato, dopo che quella chiamata *Aringa Salata* era andata distrutta da un violento incendio, e aveva provato una certa soddisfazione nel guardarsi attorno mentre sorseggiava una pinta di birra scura.

Nonostante i marinai fossero soliti soprannominarla il *Relitto in rovina*, come aveva ben presto imparato, la taverna gli era sembrata un luogo tranquillo e riposante. E non c'erano state risse, men che meno da parte dei suoi uomini (tutt'al più poteva essere successo la settimana prima, si disse, se proprio era mai successo). Si era divertito a osservare i lenti movimenti dei camerieri, ad ascoltare i racconti dei pescatori e dei marinai, le chiacchiere a bassa voce dalle due prostitute (a proposito, due bocconcini davvero prelibati!), a studiare l'aspetto di alcuni personaggi eccentrici e stravaganti, come il grassone sprofondato nella sua muta tristezza o l'ometto dalla barba grigia che metteva pepe nella birra, o ancora la donna silenziosa, magrissima e dal volto disteso, tutt'altro che brutta, che indossava un abito grigio dai riflessi d'argento e sedeva sola a un tavolo in fondo al loca-

le. A tutta prima aveva pensato che si trattasse di un'altra prostituta, ma nessuno si era avvicinato al suo tavolo... nessuno eccetto lui sembrava essersi accorto della sua presenza. Non stava neanche bevendo, per quanto poteva ricordare.

In seguito era ritornato al *Naufrago* e aveva ritrovato la stessa gente, oltre al piacevole conforto dalla solita noia. Stanotte sentiva di nuovo il desiderio di ritornarvi, ma prima voleva passare dal porto per scrutare l'orizzonte nella speranza di avvistare il *Falco marino.*

4

In quel preciso momento, Rill svoltò l'angolo e lo salutò calorosamente sventolando una mano sul cui palmo spiccava una profonda cicatrice rossa, ricordo di un incidente che l'aveva molto legata a Fafhrd. La pescatrice dai capelli bruni, qualche volta disposta a vendere il suo corpo, era vestita in maniera estremamente sobria, segno che al momento non era occupata in nessuna delle sue attività.

Si misero a chiacchierare, perfettamente a loro agio. Lei gli raccontò della pesca del merluzzo e chiese notizie del Mouser, dei suoi uomini e di quando si prevedeva il loro rientro. Volle sapere anche se il braccio era guarito, poi della sua salute in generale e di come dormisse.

«Se hai dei problemi» gli disse, «Mamma Grum ha delle erbe prodigiose... o forse posso esserti di aiuto io.»

Pronunciò queste ultime parole ridendo, lanciandogli un'occhiata di complicità, mentre con l'indice, solcato dalla stessa cicatrice che le deturpava il palmo della mano, gli tirava l'uncino. Fafhrd le sorrise riconoscente, scuotendo la testa.

In quel momento arrivò Pshawri, e Skullick subito dietro di lui, per riferirgli le novità di quel giorno; poco dopo Rill si accomiatò dal gruppetto. Alcuni uomini di Fafhrd erano impegnati nella costruzione di un nuovo edificio nel punto esatto dove una volta sorgeva la taverna dell'*Aringa Salata*, altri due lavoravano sul *Relitto*, mentre i rimanenti erano impegnati nella pesca del merluzzo insieme agli uomini del Mouser che non erano partiti con il *Falco marino.*

Pshawri fece rapporto con estrema disinvoltura, riferendogli però ogni minimo dettaglio. Questa sua precisione gli ricordava il Mouser, di cui il suo luogotenente aveva assimilato molti atteggiamenti. Questo lo irritava e allo stesso tempo lo divertiva. Era proprio per quella ragione che tutti i fur-

fanti del Mouser, piccoli e magri come il loro capitano, gli ricordavano sempre il compagno. Un mucchio di Mouser: ridicolo!

Lo interruppe bruscamente: «Basta così! Sei stato bravissimo. Sì, anche tu, Skullick. Ma fate in modo che i vostri compagni stiano alla larga dal *Naufrago.* Ecco, prendi questi.» E gli porse l'arco e la faretra. «Io cenerò fuori. Ora sparite.»

Si diresse quindi verso la taverna, incamminandosi verso il molo nella tenue luce del crepuscolo, che da quelle parti chiamavano "l'ora viola". Dopo un po' si rese conto, con sorpresa e un'ombra di stizza, che stava quasi correndo. Aveva evitato il letto di Afreyt, aveva rifiutato il gentile invito di Rill: tutto questo perché non vedeva l'ora di passare un'altra serata immerso nei suoi sogni, a osservare quella silenziosa creatura vestita di grigio e argento; quella donna dagli occhi così distanti e tranquilli, dal viso così affascinante. Dio, che razza di stupido romanticone era, al punto da mettere in disparte le certezze e le buone abitudini per arrabattarsi a rincorrere una misteriosa sconosciuta. Forse i sogni erano meglio della realtà. La fantasia era senza dubbio più affascinante. Nonostante le sue elucubrazioni, andava sempre più perdendosi in questo sogno dalle sfumature violette.

5

Il suono di voci familiari lo riscosse dai suoi sogni. In fondo al vicolo che stava percorrendo, vide Cif e Groniger che discutevano a voce alta. Avrebbe voluto passare inosservato, per potersi rituffare completamente in quel sogno a occhi aperti, ma i due lo scorsero.

«Capitano Fafhrd, avete sentito che belle notizie?» gli urlò Groniger, un uomo dai capelli grigi, mentre gli si avvicinava a lunghi passi. «Hanno rubato l'oro dalla sala del tesoro e colpito a morte Zwaaken che stava montando di guardia!»

Una donna minuta dagli abiti color ruggine e i capelli castano scuro dai riflessi dorati arrivò correndo e gli urlò: «È successo poco fa, non più tardi del tramonto. Eravamo tutti nella sala del consiglio, stavamo per decidere i turni di guardia per la notte, quando abbiamo sentito un grido proveniente dalla sala del tesoro e abbiamo intravisto un lampo bluastro dalle fessure della porta. Il viso di Zwaaken era come pietrificato in una smorfia orrenda, i suoi abiti fumavano, e... tutte le Icone erano scomparse.»

Era strano, ma Fafhrd capiva a malapena quello che Cif gli stava dicendo. L'unica cosa a cui riusciva a pensare era che anche lei cominciava ad

assomigliare al Mouser e a comportarsi come lui. Dicono che l'amore renda uguali, ma era possibile che questo accadesse in così poco tempo?

«Adesso non manca solo il Cubo d'Oro della Giustizia» soggiunse Groniger, «le abbiamo perse tutte.»

Quest'ultimo riferimento risvegliò per un attimo Fafhrd dai suoi pensieri e lo irritò. Stranamente, l'intera faccenda lo irritava, invece di suscitare il suo interesse o la sua preoccupazione, anche se chiaramente avrebbe voluto aiutare Cif, che era pur sempre la donna del Mouser.

«Ho saputo del fantasma» le disse. «Tutto il resto mi giunge nuovo. Posso aiutarti in qualche modo?»

Lo guardarono in modo strano. Si rese conto che la sua osservazione era stata alquanto fredda e, quindi, anche se desiderava rimanere solo, aggiunse: «Puoi contare sui miei uomini per scoprire i colpevoli. Li troverai nel dormitorio.»

«Per il quale mi devi ancora dei soldi» disse prontamente Groniger.

Fafhrd lo ignorò. «Bene» disse, «buona fortuna! L'oro è roba di valore.» Fece un piccolo inchino e si girò, proseguendo per la sua strada. Quando si fu allontanato di qualche passo udì nuovamente le loro voci, ma non riuscì a capire quello che si stavano dicendo.

Raggiunse il porto mentre la luce violetta brillava ancora nel cielo e si rese conto con un brivido di piacere che quella era una delle tante ragioni per le quali era così ansioso di andarsene. Le poche persone intorno a lui si muovevano silenziose, incuranti della sua presenza. Tutto era immobile. Si spinse fino al limite della banchina e si mise a scrutare l'orizzonte verso sud-est, dove il cielo color indaco si confondeva con il mare grigio e piatto come una tavola, senza una nuvola o un lembo di foschia.

Non vi era ombra di vele o di scafi all'orizzonte. Il Mouser e il *Falco marino* dovevano trovarsi in qualche altra parte del mare.

Ma c'era ancora qualche possibilità di vederli apparire prima che si facesse completamente buio. Con lo sguardo trasognato, si mise ad osservare il paesaggio. A oriente si ergevano le alte scogliere di sale, grigie nella luce del tramonto. Tra le scogliere e il basso promontorio che si estendeva verso occidente, il porto sembrava deserto. Lontano, in quella direzione, sulla destra era ancorato il *Relitto*, mentre sulla sinistra, più vicino, sorgeva un leggero molo di legno che presto, con l'approssimarsi della stagione delle burrasche, sarebbe stato smantellato. Al molo erano attraccate alcune scialuppe e altre piccole imbarcazioni del porto. Tra queste vi era la barca a vela del *Relitto*, con cui Fafhrd era solito andarsene tutto solo per alle-

narsi a utilizzare l'uncino al posto della mano sinistra, e una strana imbarcazione stretta e bassa, senza alberatura, più piccola di una lancia, che gli risultava del tutto sconosciuta.

6

La luce violetta andava via via scomparendo. Fafhrd scrutò ancora all'orizzonte verso quella immensa distesa d'acqua, attanagliato da una strana sensazione di vuoto. Nessun segno di vita. Si voltò con rammarico ed ecco venire verso il molo, a pochi passi da lui, quella donna, quella silenziosa creatura dall'espressione tranquilla che aveva notato alla *Taverna del Naufrago.* Poteva anche essere un'apparizione: le poche persone del porto neanche si accorgevano di lei; quasi sfiorò un marinaio passandogli accanto e lui nemmeno si mosse.

Le tenebre stavano pian piano scendendo da nord, coprendo le ultime sfumature di viola del cielo. La donna si copri corpo e volto con un velo bianco dai riflessi argentati e la borsa che portava appesa ai fianchi tintinnò. Gli passò accanto, volgendo il capo nella sua direzione; gli occhi dalle sfumature verde scuro lo fissarono intensamente. Infilò una mano all'altezza del seno e ne trasse una corta freccia d'oro che gli mostrò facendola poi scivolare velocemente nella borsa. La borsa tintinnò nuovamente. Per un brevissimo istante la donna gli sorrise, con un sorriso che gli parve allo stesso tempo familiare e ostile, distante e affascinante. Poi volse il capo e proseguì fino all'estremità del molo.

7

Fafhrd la seguì affascinato, senza preoccuparsi di sapere se fosse stato il suo sguardo oppure il suo sorriso a incantarlo. L'unica cosa di cui si sentiva sicuro era che quella fosse la direzione da prendere, lontano dalle fatiche e dai problemi, dalle responsabilità e dalla noia di Porto Salato, verso sud, verso il Mouser e Lankhmar, seguendo quella strada, incurante di quale mistero si celasse dietro quella donna. Una parte della sua mente, quella che guidava i suoi passi e i suoi gesti, voleva seguirla perché gli aveva mostrato la Freccia d'Oro, anche se non ricordava bene perché questo particolare fosse così importante.

Mentre Fafhrd percorreva il molo, la donna raggiunse la piccola imbarcazione che egli aveva notato poco prima, vi salì e, senza nemmeno levare

gli ormeggi o eseguire altre manovre, sollevò le braccia, rivolta verso prua, di fronte al grigio crepuscolo, volgendogli le spalle. Il vestito le scivolò di lato gonfiandosi come per effetto di un vento invisibile e la piccola barca si mosse verso l'imboccatura del porto, scivolando silenziosa sull'acqua.

Sentì allora sulla guancia destra un alito di vento proveniente da ovest. Fafhrd salì a bordo della sua imbarcazione, mollò gli ormeggi, abbassò la deriva, issò la piccola vela; quindi, tenendo la scotta con la mano destra e controllando la barra del timone con l'uncino, salpò in silenzio dietro di lei. Si domandò (ma a dire il vero la cosa non lo preoccupava più di tanto) perché nessuno li avesse richiamati o si fosse fermato a guardarli. Le due imbarcazioni scivolarono via veloci come per magia, quella di lei così strana con quell'insolita vela.

8

Non sapeva e non si preoccupava di sapere da quanto tempo stessero navigando in questo modo; il cielo grigio si era oscurato, era scesa la notte e le stelle splendevano sopra la figura di lei, che aveva il volto nascosto dal cappuccio. Era comparsa anche la luna, che oscurava la luce delle stelle: per un po' l'avevano avuta davanti e ora si trovava alle loro spalle. Sembrava quasi che le due imbarcazioni avessero girato in tondo, descrivendo un ampio cerchio, dirette verso nord. Il bagliore della luna non feriva più i suoi occhi, ma si rifletteva dolcemente sulla vela gonfiata dal vento, facendo risaltare il candore argenteo dell'abito della donna, in piedi sulla barca scintillante, mentre la brezza le gonfiava le vesti sui fianchi. Il vento soffiava senza interruzione sospingendo la barca di Fafhrd, che guadagnò terreno, fino quasi a toccare l'imbarcazione di lei. Fafhrd avrebbe voluto che la donna si voltasse per poterla guardare meglio, ma allo stesso tempo desiderava continuare a navigare e rimanere stregato per sempre da quell'incantesimo.

Poi gli sembrò che il mare si sollevasse impercettibilmente verso l'alto, facendo salire anche le loro barche, verso il cielo coperto di stelle. Proprio in quel momento, lei si voltò e si avvicinò lentamente; anche Fafhrd si alzò e si mosse verso di lei, senza che il movimento delle due barche ne fosse in alcun modo turbato. La donna si rivolse di nuovo a lui con quel suo meraviglioso sorriso e lo guardò con occhi pieni di amore. Dietro di lei si intravedevano scie luminescenti di colore rosso, verde e azzurro che ondeggiavano verso lo zenith. Sapeva che erano le luci del nord. Era come se la

donna si trovasse sull'altare di un'immensa cattedrale le cui finestre, intarsiate di mosaici, la inondavano di luce e di colori. Volgendo lo sguardo attorno a sé, si rese conto che le due imbarcazioni stavano salendo verso le stelle cavalcando un'immensa lingua di acqua, un'onda scura che si alzava a precipizio sul mare illuminato dalla luna, come un'enorme muraglia. Ma tutto questo non lo sorprendeva né lo spaventava: l'unica cosa a cui riusciva a pensare era quel viso sorridente e quello sguardo dolce, illuminato dall'aurora, che suscitava su di lui tutto il fascino del mistero e dell'avventura.

La donna immerse la mano nella borsa che aveva appesa in vita e ne estrasse la Freccia d'Oro. Gliela porse, tenendone le estremità con le lunghe dita affusolate. Nella luce della luna poteva vedere il candore perlaceo dei suoi denti, che brillavano mentre lei continuava a sorridergli.

L'uncino di Fafhrd, come se avesse improvvisamente preso vita, si allungò verso la freccia, ne circondò il fusto tra le mani di lei, carezzandolo, mentre la sua mano destra istintivamente afferrava l'estremità superiore della borsa rigonfia, strappandola dal fianco della donna.

A questo gesto lo sguardo di lei si fece più intenso e il suo sorriso più luminoso. Diede uno strappo alle due estremità della freccia che si piegò al centro. I riflessi blu dell'aurora sembravano penetrare attraverso il suo corpo e risplendere sulle sue braccia e sulle mani. La Freccia d'Oro emanava bagliori sempre più intensi, circondata da un alone di colore azzurro. Anche l'uncino di Fafhrd brillava di un bagliore accecante, mentre una pioggia di scintille bluastre si sprigionava nel punto in cui l'uncino era a contatto della freccia. Fafhrd si rallegrò che vi fosse uno strato di legno tra il moncherino e l'uncino; sentì i peli rizzarsi e uno strano prurito su tutta la pelle.

Con l'uncino continuò a tirare verso di sé la freccia e alla fine quest'ultima cedette, completamente piegata, senza più emettere alcun bagliore. Aiutandosi con l'indice e il pollice della mano destra con la quale continuava a stringere la borsa, egli liberò la freccia dall'uncino e cominciò a indietreggiare verso la sua barca. Fu allora che l'espressione sognante della donna si trasformò in un orribile ghigno, i suoi occhi verdi uscirono dalle orbite e si spostarono ai lati del volto, mentre la sua carnagione pallida si tramutava in scaglie d'argento, e la bocca, sorridente e aperta, si spalancò per mostrare file di piccoli denti triangolari simili a rasoi.

Quell'essere si gettò su di lui e Fafhrd allungò il braccio sinistro come per proteggersi; le mascelle scattarono con un rumore metallico, mentre

contemporaneamente quegli orribili denti aguzzi si chiudevano sull'uncino.

9

Poi vi fu una grande confusione; Fafhrd sentì negli orecchi un tremendo fragore e una specie di orrendo ruggito. La massa d'acqua stava ritirandosi facendolo sprofondare insieme alla barca, giù, giù, fino alla superficie del mare e poi, senza interruzione, ancora più sotto, sotto il pelo dell'acqua fino a che non si ritrovò perso in un'immensa galleria, circondato da tutte le parti da pareti d'acqua, spinto verso il fondo, tanto in basso quanto prima l'ondata lo aveva sollevato, in una voragine senza fine. Questo incredibile tunnel era rischiarato dai riflessi argentei di una luna deforme, mentre dalle sottili pareti di acqua che sembravano fosforescenti filtrava una luce di colore verde-giallastro. Al di là delle pareti si potevano vedere le facce mostruose di pesci che vagavano facendogli orrende smorfie e strofinandosi contro lo scafo della sua imbarcazione. L'altra barca e la donna della metamorfosi si erano completamente dissolte.

La stranezza di quel paesaggio e l'orrenda trasformazione subita dalla donna lo avevano strappato dall'incantesimo e avevano risvegliato la sua mente intorpidita. Fafhrd si inginocchiò nel mezzo della barca sbirciando attorno a sé. Il ruggito nei suoi orecchi andava sempre più aumentando e all'improvviso all'interno della galleria iniziò a spirare un forte vento che gonfiò la piccola vela della sua imbarcazione e la spinse via, verso la luna. Il vento infernale crebbe fino a diventare un tremendo uragano. Fafhrd si gettò sul fondo della barca aggrappandosi con il braccio sinistro (dato che aveva perso l'uncino e la mano destra era impegnata) alla base dell'albero maestro. Ondate di acqua verdastra si abbatterono su di lui e spruzzi di schiuma gli arrivarono da prora. Il fragore di un tuono cominciò a risuonare dalle profondità alle sue spalle provocando un tremendo frastuono. Mentre l'intensità del vento andava via via aumentando, la sua mente fu attraversata come un lampo dall'idea che un simile fragore potesse essere causato dal tunnel che si richiudeva dietro di lui.

All'improvviso si aprì un varco e la piccola imbarcazione vi scivolò dentro, tremando sotto le sferzate delle nere ondate. Alle sue spalle risuonò un ultimo boato.

Era come se il mare lo avesse sputato e poi avesse richiuso le sue enormi labbra.

10

In un attimo incredibilmente breve per non pensare che si trattasse di magia, ancor prima che Fafhrd potesse riprendere fiato, il mare si placò ed egli si ritrovò tutto solo nella sua barca, sperduto su quella nera superficie. A sud splendeva la luna e i suoi raggi brillavano sul braccio di Fafhrd, nel punto in cui l'uncino era stato strappato via. Si rese conto che nella mano destra stringeva ancora la borsa carpita al fantasma, lo stesso fantasma visto da Cif o magari lo stesso che gli era apparso sotto sembianze femminili nella *Taverna del Naufrago,* mentre tra pollice e indice reggeva la Freccia d'Oro completamente piegata.

A settentrione si potevano scorgere gli ultimi bagliori dell'aurora. Nella stessa direzione brillavano le luci di Porto Salato, più vicine di quanto avesse immaginato. Estrasse l'unico remo rimasto e lo fissò alla barca; cominciò a vogare verso la terraferma, mentre la brezza gli carezzava il viso. I suoi occhi continuavano a fissare le nere acque che circondavano l'imbarcazione.

11

Fafhrd si stava nuovamente allenando con l'arco nella brughiera, tra le enormi pietre grigie, in compagnia di Gale. Oggi il forte vento da nord, che cantava tra l'erica piegando le ginestre, annunciava qualcosa di più di una semplice burrasca invernale... e ancora nessun segno del *Falco marino* e del Mouser.

Quella mattina Fafhrd aveva dormito fino a tardi, come molti altri abitanti dell'isola. Era già passata la mezzanotte quando faticosamente era giunto oltre il molo; tutto il porto era rimasto sveglio a causa del furto e della sua scomparsa. D'un tratto egli si era ritrovato di fronte Cif, Groniger e Afreyt, Rill e Mamma Grum e tutti gli altri. Aveva scoperto che dopo la sua scomparsa (stranamente nessuno aveva notato la sua partenza) essi avevano cominciato a insinuare (le uniche a smentire questa voce erano state le donne) che fosse stato *lui* a rubare il tesoro. Grande fu invece la loro gioia quando Fafhrd rivelò che lo aveva riportato sano e salvo (a parte la Freccia d'Oro della Verità) e che era riuscito a recuperarne un altro che, come si affrettò a spiegare, poteva essere il Cubo d'Oro della Giustizia, i cui spigoli apparivano ora smussati. Groniger pareva dubitare di questa affermazione, e sembrava molto preoccupato per il danno subito dai due og-

getti. Fafhrd al contrario non dava troppa importanza alla cosa e anzi la prendeva con filosofia.

«Una Freccia della Verità ricurva e un Cubo della Giustizia dai lati smussati mi sembrano più adatti a questo mondo, più vicini alle consuetudini umane» spiegò.

Il racconto della sua avventura sopra e sotto la superficie del mare, l'inseguimento e l'orrenda trasformazione avevano provocato stupore e meraviglia tra gli abitanti dell'isola e, in alcuni di essi, addirittura brividi di terrore. Afreyt lo aveva messo in difficoltà facendogli domande sulle ragioni che lo avevano spinto a seguire quella donna, domande alle quali Rill aveva sorriso con aria di complicità.

Circa l'identità del fantasma visto da Cif, solo Mamma Grum aveva le sue certezze. «Doveva essere qualcuno della terra di Simorgya, sprofondata secoli e secoli fa» aveva detto, «ritornato per impossessarsi dei tesori di cui gli abitanti di quella terra erano stati depredati.»

Groniger si era opposto a questa interpretazione, dichiarando che quei tesori erano da sempre appartenuti all'Isola della Brina, e la vecchia si era stretta nelle spalle.

Ora Gale gli stava facendo alcune domande, mentre insieme raccoglievano le frecce. «E la donna-pesce ha strappato via l'uncino, è così?»

«Proprio così» le assicurò. «Mannimark me ne sta preparando uno nuovo, di bronzo. Sai, quell'uncino mi ha salvato la vita per ben due volte, e mi ci sono affezionato. Una volta mi ha protetto dalle scosse elettriche lanciate da quel mostro marino, e la seconda ha evitato che perdessi il braccio sinistro.»

«Che cosa ti insospettiva nella donna-pesce al punto di spingerti a seguirla?» gli chiese.

«Vieni qui con quelle frecce, Gale» le disse. «Mi è venuto in mente un altro modo per colpire un bersaglio dietro un angolo.»

Questa volta lanciò la freccia mirando in alto, lasciando che venisse trasportata dal vento fin dietro la roccia che nascondeva il bersaglio. Gale obiettò che stava ancora barando, ma più tardi scoprirono che la freccia aveva effettivamente colpito il bersaglio.

LA SIRENA

1

La luna, appena sorta, splendeva nel cielo del mondo di Nehwon; i suoi raggi dorati si riflettevano sulla cresta delle onde del Mare Esterno e sulla grande vela triangolare gonfiata dal vento della piccola galera che filava velocemente verso nordovest. Il sole era ormai sulla via del tramonto e lentamente l'oscurità andava inghiottendo gli aspri profili delle scogliere, laggiù in fondo alla costa.

Sul *Falco marino*, a poppa, in piedi vicino al vecchio Ourph che stringeva la barra del timone, stava ritto il Mouser, con le braccia conserte e il viso incorniciato da un ampio sorriso di soddisfazione. Il suo corpo, piccolo e minuto, ondeggiava seguendo il rollio della nave, mentre il vento, proveniente da sud-ovest, soffiava con forza lateralmente alla nave sospingendola veloce. Di tanto in tanto, il Mouser gettava una rapida occhiata alle sue spalle, verso le luci ormai lontane di No-Ombrulsk, ma la sua attenzione rimaneva concentrata dinnanzi a sé, verso l'orizzonte dove presto sarebbe comparsa l'Isola della Brina, lontana solo cinque giorni e cinque notti di navigazione, dove lo attendevano la dolce Cif, il povero Fafhrd dalla mano mozza, i suoi uomini, e Afreyt, la donna di Fafhrd, un po' troppo austera per i suoi gusti.

Ah, per Mog e per Loki, pensava tra sé il Mouser, quale altra soddisfazione poteva uguagliare quella del capitano che volge infine la prua verso casa con la nave carica di ogni ben di Dio, frutto del suo ingegno e della sua immensa bravura? Nessuna! Ne era sicuro. Il fascino erotico della gioventù, il brivido della violenza, persino la migliore opera d'arte o le testimonianze degli artisti e degli studiosi più famosi non avevano alcun valore al confronto.

Vittima del suo stesso entusiasmo, il Mouser non faceva che ripensare a ogni particolare, a ogni oggetto frutto delle sue fatiche. Voleva assicurarsi che tutto fosse stato stivato nel modo migliore, al sicuro da qualsiasi tempesta o da altre situazioni impreviste.

Proprio sotto i suoi piedi, nella cabina destinata al capitano, erano state sistemate le botti di vino, assicurate con estrema cura, e i piccoli barili di acquavite, compreso quello preferito da Fafhrd. Il bottino non avrebbe potuto essere più sicuro in nessuna altra parte della nave se non nella sua cabina, né lo si poteva affidare a nessun altro, fatta forse eccezione per il vecchio Ourph, in piedi accanto a lui. Mentre i pensieri si susseguivano veloci, il Mouser sollevò la fiaschetta di pelle che portava appesa alla cintura, la portò alle labbra e bevve un sorso di quell'elisir proveniente da Ool Hruspan. Aveva la gola secca a forza di urlare ordini agli uomini affinché

riempissero la stiva e si affrettassero a togliere gli ormeggi. Un sesto senso gli diceva che era meglio ripartire prima che il freddo vento invernale potesse sorprenderli sulla via del ritorno.

Oltre al vino, al sicuro nella sua cabina, era stata sistemata anche una riserva di farina, ben sigillata in botti ricoperte di catrame per impedire che l'umidità potesse danneggiarne il contenuto. Si trattava di un bene considerato forse plebeo dagli stolti, ma invece quanto mai prezioso per gli abitanti di un'isola dove non cresceva grano e si poteva vedere solo qualche campo di orzo.

Al culmine dell'eccitazione, dopo aver a lungo riflettuto su tutto il bottino, il Mouser continuò il suo giro di perlustrazione, fermandosi per scambiare qualche parola con Ourph. Aveva ripreso a camminare guardandosi attorno con la circospezione di un gatto, lungo la nave illuminata dalla luna. A prua, oltre la sua cabina, si trovava l'oggetto più prezioso di tutto il carico: assi, tavole, travi e tronchi di legno ben stagionato, proprio come quello che Fafhrd sperava di trovare a Ool Plerns, verso sud, dove crescevano gli alberi, una volta che la sua ferita fosse finalmente guarita e avesse potuto utilizzare l'uncino. Era riuscito ad entrare in possesso di quel legno così pregiato grazie a sapienti manovre di contrattazione a No-Ombrulsk, sulla quale non crescevano certo più alberi che sull'Isola della Brina, dove gli abitanti erano costretti a utilizzare il legname recuperato dai relitti delle navi e dove non crescevano che arbusti. Gli abitanti di No-Ombrulsk, i Brulsker, avrebbero preferito vendere le proprie donne piuttosto che la poca legna a loro disposizione! Ebbene, ora sul fondo della sua nave giacevano tronchi e assi di legno pregiato, saldamente legati lungo la superficie destinata ai rematori, da poppa fino a prua, sotto il boma della grande vela; ogni strato era assicurato separatamente e ricoperto da teloni rivestiti di catrame, per proteggere il carico dagli spruzzi d'acqua salata. Un sottile foglio di rame sistemato tra uno strato e l'altro lo proteggeva ulteriormente ed evitava che i tronchi rotolassero da una parte all'altra della nave. Gli strati di legna erano stati alternati a quelli di rame e in cima era stato fissato un telone ricoperto di catrame che arrivava all'altezza dei parapetti: una vera e propria opera d'arte! Senza dubbio questa sistemazione rendeva assai difficoltoso l'impiego dei remi, se questo si fosse mai reso necessario, ma accadeva raramente di dover fare ricorso ai remi quando le condizioni meteorologiche si preannunciavano buone come in quel caso, e comunque anche il più prudente dei comandanti doveva sempre prevedere qualche rischio.

Era proprio un enorme carico di legname quello che il *Falco marino* stava trasportando in rotta verso l'Isola della Brina, così povera di vegetazione. Il Mouser continuava a congratularsi con se stesso, mentre camminava tranquillamente lungo la nave, procedendo di fianco alla vela illuminata dalla luna. Camminava adagio, evitando accuratamente di mettere i piedi sulle strisce di catrame dei teloni stesi sul ponte. Le sue narici fremevano mentre si inebriava di quello strano odore di erba e di muschio. Non gli sarebbe mai stato possibile impossessarsi di quel prezioso carico se non fosse stato per la sua abilità e per il fatto che conosceva assai bene l'avidità di Logben, Signore di No-Ombrulsk, il quale ricercava gli avori più rari e preziosi per poter portare a termine il suo Trono Bianco. Sarebbe stato più facile per i Brulsker rinunciare alle proprie donne piuttosto che separarsi dal loro legname, questo era vero, ma l'avidità di Logben per gli avori pregiati non aveva pari; così, quando un rullo di tamburi aveva annunciato che la chiatta proveniente da Klesh aveva attraccato nel porto di 'Brulsk, il Mouser era stato tra i primi a salirvi a bordo e a scovare tra i tesori kleshiti le famose zanne di Behemot. Le aveva acquistate immediatamente in cambio di un pezzo di ambra grigia dal profumo di muschio, grande poco più di un pugno, materiale estremamente comune sull'Isola della Brina, ma considerato più prezioso dei rubini a Klesh, tanto che i Kleshiti non erano capaci di resistere alla tentazione di venirne in possesso.

Più tardi i Kleshiti avevano offerto invano il loro avorio di qualità nettamente inferiore al messo di Logben pregandolo di concedere loro la bianca pelliccia del gigantesco serpente delle nevi, lungo quanto l'albero di una nave, che essi desideravano più di ogni altra cosa al mondo, trofeo dei cacciatori di Logben nelle gelide montagne conosciute come le Ossa degli Antichi. Invano Logben aveva offerto al Mouser l'equivalente del suo peso in argento in cambio di quelle zanne. Poi, quando alle insistenti richieste del Mouser perché i Brulsker gli vendessero il legname si erano aggiunte le preghiere dei Kleshiti e l'offerta non solo di tutto il loro avorio, ma anche di metà del loro carico di spezie in cambio della sola pelle del serpente delle nevi, il Mouser aveva minacciato di scagliare le zanne nel profondo delle acque della baia piuttosto che cederle in cambio di qualcosa d'altro che non fosse legname; infine, Logben si era deciso e aveva costretto i Brulsker a cedere una parte della loro provvista di legname migliore, più stagionato, corrispondente a un quarto del carico totale della nave. Solo allora, pur dimostrandosi assai dispiaciuto, il Mouser aveva accettato di separarsi dalle zanne. Dopodiché tutti gli scambi, anche quelli di legname,

erano stati più semplici.

È stato proprio un colpo da maestro! osservò obiettivamente il Mouser.

Mentre tutti questi pensieri si affollavano nella sua testa, i piedi lo avevano portato sotto l'albero maestro, dove finiva il carico di legname. Qualche metro più in là iniziava il ponte di prua, sotto il quale era stato sistemato e fissato il resto del carico (lingotti di bronzo, piccoli contenitori di colori e di spezie e un cesto più grande pieno di tessuti di seta e lino per Cif e Afreyt) per dimostrare all'equipaggio che il capitano si fidava di loro. L'unica cosa che non voleva restasse a portata di mano era il vino, quella bevanda inebriante che li avrebbe indotti a disobbedire ai suoi ordini. Per lo più la parte anteriore della nave era destinata a un carico di grano rosso, fagioli bianchi e rossi e frutta secca, ben avvolto da teli di lana per proteggerlo meglio dall'umidità e dalla salsedine: tutto cibo per sfamare gli abitanti dell'isola. Erano questi i veri tesori dell'uomo, in cambio dei quali oro e gioielli non erano che misere sciocchezze, come il seno appuntito di giovani fanciulle o le dolci parole dei poeti o le stesse stelle, care agli astrologi, che inebriano gli uomini per la loro distanza e il loro splendore.

In quei pochi metri che separavano il carico di legname dal ponte vero e proprio riposavano gli uomini del Mouser, profondamente addormentati, cullati dal rollio della nave: la parte superiore del loro corpo rimaneva nascosta nell'ombra, solo i piedi erano illuminati dal chiarore della luna. L'ombra del Mouser, vigile e attenta, passò per un attimo su di loro. L'equipaggio era composto da quattro Mingol di corporatura robusta, tre dei suoi marinai, piccoli ladruncoli dall'agilità di gazzelle e il loro luogotenente Mikkidu, nonché da Skor, luogotenente di Fafhrd, unitosi a loro solo per questo viaggio. *Dormono proprio profondamente!* osservò il Mouser con sollievo. Poteva udirli russare distintamente: il fischio sordo di Mikkidu, il ruggito di Skor. Li aveva tenuti a freno per tutto il tempo trascorso a No-Ombrulsk e poi, senza alcuna pietà, aveva volutamente ordinato loro di sistemare il carico di legname, fino a che, esausti, non erano crollati dalla stanchezza dopo un pasto frugale, non appena la nave era salpata dal porto. Lo stesso Mouser si era sottoposto a una rigida disciplina e non si era permesso alcuna libertà una volta entrati nel nuovo porto; non si era concesso il benché minimo diversivo, neanche dei più comuni, per validi motivi di igiene. Egli conosceva bene i gusti dei suoi marinai e altrettanto bene le dubbie attrazioni che potevano offrire loro le vie più buie di 'Brulsk. Le prostitute avevano sfilato ogni giorno davanti al *Falco marino* per distrarre l'equipaggio. Ne ricordava una in particolare, in mezzo a quella massa: era

poco più di una bambina, una ragazzina impertinente, tutta pelle e ossa, coperta da una tunica grigia a brandelli dai riflessi argentati e con i capelli grigi, come se fosse invecchiata precocemente. Gli era sembrato che si tenesse un po' in disparte dalle altre facendo sfoggio di sé e tentasse di sbirciare quanto più possibile sulla nave, emanando una strana luce da quei suoi grandi occhi dai riflessi verde scuro.

Ebbene sì, per il grande Loki e per le otto gambe di Mog, si disse, nel rispetto dei suoi doveri di capitano, egli si era imposto più degli altri la massima disciplina, dedicando fino all'ultimo briciolo della propria energia, della propria esperienza e della propria astuzia (e che dire della voce!) senza chiedere in cambio alcunché, eccetto il riconoscimento delle sue capacità, che aveva del resto dimostrato affrontando questa nuova esperienza con la massima audacia, e qualche regalo per i suoi migliori amici. D'un tratto il Mouser sentì di essere arrivato al limite della sopportazione e provò un certo dispiacere, soprattutto pensando a quella misera ricompensa che ora gli sembrava estremamente inadeguata.

Con un occhio vigile sugli uomini, stremati dalla fatica, e con l'orecchio attento a captare qualsiasi interruzione o la benché minima variazione nel loro respiro, avvicinò la fiaschetta di pelle alle labbra e si concesse una generosa sorsata, per calmare quell'arsura che gli bruciava la gola.

Non appena ebbe riposto la fiaschetta, fissandola alla cintura, il suo sguardo si posò su uno degli oggetti che facevano parte del carico e che gli pareva fuori posto. Forse era stato un rumore non ben definito ad attirare la sua attenzione. In quel preciso istante gli era arrivata un'altra zaffata di quello strano odore di muschio, di erbe misto all'aroma del mare, un odore che gli sembrava così attraente. Era forse l'odore dell'ambra grigia? L'oggetto che aveva attirato la sua attenzione era il cesto contenente sete, nastri, lini e altri tessuti preziosi che voleva portare in regalo a Cif. La cesta era quasi completamente illuminata dalla luna, leggermente spostata verso la fiancata della nave, come se le corde che la tenevano ferma si fossero sciolte. Ora, guardandola con più attenzione, si rese conto che non era affatto legata e che il coperchio era leggermente aperto. Dalla fessura, larga quasi quanto un dito, spuntava un pezzetto di tessuto di color arancione chiaro.

Che cosa stava a significare? Di chi era la colpa di questa imperdonabile disattenzione?

Si avvicinò in silenzio e si inginocchiò di fianco al cesto. Le sue narici fremevano: vi era rimasta nascosta dell'ambra grigia? Poi, facendo atten-

zione a non farsi ombra, afferrò il coperchio del cesto e lo aprì completamente.

Il pezzo di tessuto in cima al mucchio era di una seta grossa e lucida, color rame, che aveva scelto proprio perché mettesse in risalto i bei riflessi bluastri dei capelli corvini di Cif.

Sopra queste ricche lenzuola, come un micio sgattaiolato di nascosto nella biancheria appena lavata, riposava uno strano esserino, tutto accovacciato, con le braccia e le gambe rannicchiate. Aveva una mano dalle dita lunghe e affusolate infilata tra i capelli scarmigliati dai riflessi d'argento, nel tentativo di coprirsi gli occhi chiusi: era senza dubbio la stessa ragazzina che ricordava di avere visto sul molo. Sembrava l'immagine dell'innocenza, ma emanava (adesso se lo ricordava bene) un forte richiamo sessuale. Il suo piccolo petto si alzava e si abbassava dolcemente al ritmo del respiro; i piccoli seni dagli ampi capezzoli spuntavano attraverso il leggero tessuto della tunica; sulle sue labbra, strette e sottili, vi era l'accenno a un sorriso. Quella massa di capelli gli ricordava vagamente quella color biondo platino di Gale, la ragazzina appena tredicenne che viveva sull'Isola della Brina, una delle ragazze di Odin. In effetti la piccola clandestina non sembrava essere molto più grande di Gale.

Era a dir poco disgustoso, si disse il Mouser mentre la fissava in silenzio, semplicemente vergognoso che qualcuno del suo equipaggio avesse architettato di nascondere quella ragazzina a bordo della nave per soddisfare le proprie voglie o quelle del capitano, attirandola con l'argento, pagando il suo protettore o il suo padrone; o forse era stata rapita, anche se quest'ultima ipotesi gli sembrò alquanto improbabile, visto il luogo in cui era stata abbandonata la piccola. Tutto ciò era vergognoso, ma ancora più imperdonabile era il fatto che il colpevole non solo avesse pensato di farla franca all'insaputa del capitano, ma che oltretutto non avesse minimamente considerato la mancanza di interesse per simili passatempi erotici da parte del Mouser, che anzi si prodigava, facendo ogni sforzo per i suoi uomini e per la sua nave, preoccupandosi solo della loro salute, del loro benessere e del buon esito del viaggio. Non si trattava solo di gravissima indisciplina, ma anche di una vera e propria dimostrazione di ingratitudine!

In preda a un senso di cocente delusione, l'unica soddisfazione del Mouser era quella di pensare che tutto l'equipaggio stesse dormendo della grossa, stremato dalle fatiche a cui lui stesso lo aveva obbligato. Il loro pesante respiro era musica per i suoi orecchi. Nonostante fossero riusciti a nascondere a bordo della nave la ragazzina, nessuno di loro aveva ancora avuto

l'occasione di godersela, perlomeno non prima di aver finito di caricare e stivare tutta la merce. Poi erano crollati, distrutti dalla fatica e ora niente li avrebbe potuti svegliare, nemmeno un terremoto: questa gli sembrava una punizione adeguata.

Con il sorriso sulle labbra, allungò la mano sinistra verso la ragazzina immersa nel sonno e le pizzicò delicatamente un capezzolo che spuntava sotto la tunica intessuta di fili d'argento. La ragazzina si svegliò con un brivido, emettendo un lungo sospiro, e rimase con gli occhi spalancati e le labbra dischiuse, pronte a gridare. Il Mouser avvicinò rapidamente il suo viso a quello di lei, aggrottando le sopracciglia, e si mise un dito sulle labbra ammonendola al silenzio.

La ragazzina si allontanò di scatto e rimase a fissarlo senza parlare, con uno sguardo stupito e spaventato. Anche il Mouser si scostò leggermente e notò che il riflesso della luna si rispecchiava nei suoi occhi verde scuro. Il color rosso lucente della seta su cui si era rannicchiata contrastava nettamente con quella massa di capelli fini, di colore pallido, chiari come quelli di un fantasma.

Attorno a loro gli uomini continuavano a russare indisturbati.

Il Mouser prese un rotolo di nastro di seta nera posato vicino al suo piede nudo e, sfoderando l'Artiglio di Gatto, il pugnale che portava sempre con sé, ne tagliò tre pezzi continuando a fissarla con aria pensierosa. Poi le fece un cenno e incrociò i polsi per mostrarle cosa doveva fare.

Con un sospiro, la ragazzina si strinse nelle spalle e allungò i polsi davanti a sé. Egli mosse ancora la testa e le fece cenno di incrociare le mani dietro la schiena.

Ancora una volta, intuendo l'ordine, ella incrociò i polsi dietro la schiena girandosi leggermente su un fianco.

Il Mouser la legò saldamente bloccandole i polsi e i gomiti, riuscendo a unirli dietro la schiena senza alcuno sforzo. Con il terzo laccio le legò ben strette le gambe all'altezza dei ginocchi. *Ah, la disciplina!* pensò. *Vale per tutti, ma soprattutto per i più giovani!*

La creatura lo fissava dal basso, sdraiata sulla schiena, con le braccia legate. Nei suoi occhi si poteva leggere un'espressione di curiosità più che di paura e i riflessi della luna persistevano nei suoi occhi a dispetto delle lacrime.

Tutto è così perfetto, pensava. Gli uomini erano immersi nel sonno, la sua nave era in rotta verso casa, piena di ogni ben di Dio, la ragazzina si era lasciata legare docilmente ed egli sentiva di amministrare la giustizia,

silenziosamente e segretamente, come una divinità. La sensazione di indiscusso potere da lui provata lo inebriava a tal punto da impedirgli di notare che la carnagione levigata come la seta di quell'esserino brillava di una strana luce argentata che neanche i riflessi della luna avrebbero potuto conferirle.

Senza alcun preavviso e senza mutare l'espressione seria del suo volto, egli risistemò il pezzetto di tessuto che sporgeva dal cesto e richiuse il coperchio sopra di lei.

Lasciamo che questa sfrontata si preoccupi un po', pensò. *Potrei volerla soffocare o gettare il cesto in mare con lei dentro. Sono cose che capitano abbastanza di frequente, almeno stando a quanto si sente raccontare.*

Piccole ondate lambivano i fianchi del *Falco,* mentre la vela, illuminata dalla luna, vibrava con un ronzio sordo. L'equipaggio era sprofondato nel sonno.

Il Mouser svegliò i due Mingol più muscolosi tirando loro le dita dei piedi e a gesti ordinò di portare il cesto nella sua cabina, senza svegliare i compagni: non voleva rischiare che il suono della sua voce potesse destare il resto degli uomini.

Se anche i Mingol fossero stati a conoscenza del segreto della ragazza, i loro volti, privi di qualsiasi espressione, non lo lasciavano certo supporre, nonostante il Mouser si sforzasse di osservarli attentamente. Nemmeno il vecchio Ourph tradì alcuna sorpresa nel vederli entrare. Mentre gli si avvicinavano, lo sguardo del vecchio Mingol si posò per un attimo su di loro per poi tornare immediatamente fisso di fronte a sé, con le mani saldamente sulla barra del timone, come se lo spostamento di quel cesto non avesse avuto assolutamente alcun interesse per lui.

Il Mouser ordinò ai due Mingol di appoggiare il cesto tra le casse legate che ingombravano la sua cabina, sotto la lampada di ottone appesa al basso soffitto della cabina. Mettendosi un dito sulle labbra fece loro capire che dovevano tenere la bocca ben chiusa e non raccontare a nessuno di quanto era successo durante la notte; quindi li congedò con un rapido cenno della mano. Rovistò qua e là, e poi, trovata una piccola tazza di ottone, la riempì di acquavite attingendola da una delle piccole fiasche destinate a Fafhrd. Ne bevve circa la metà e quindi aprì il cesto.

La ragazzina lo guardò con un sangue freddo che gli sembrò ammirevole: aveva proprio un bel coraggio. Notò che subito dopo aver aperto il coperchio aveva tratto tre profondi respiri, come se all'interno del cesto le fosse venuta a mancare l'aria. Il pallore argenteo della sua carnagione e il

colore biondo dei suoi capelli gli piacevano moltissimo. Le fece cenno di sedersi, le allungò la tazza avvicinandola alle sue labbra, e la tenne sollevata mentre la ragazza beveva avidamente il contenuto. Poi sfoderò il pugnale, facendolo scivolare con cautela tra i suoi ginocchi per tagliare i lacci che le legavano le gambe. Si girò, spostandosi verso poppa, e si mise a sedere su un basso sgabello che stava proprio di fronte alla cuccetta di Fafhrd. Poi, con l'indice le fece segno di avvicinarsi.

Quando le fu vicino, con il mento rivolto verso l'alto e le magre spalle diritte a causa dei lacci che le legavano ancora le mani, le lanciò un'occhiata più che eloquente domandandole: «Come ti chiami?»

«Ississi» rispose lei con un bisbiglio che faceva pensare al rumore delle onde che si frangevano sullo scafo della nave, e gli sorrise.

2

Sul ponte, Ourph aveva dato ordine a uno dei due Mingol di prendere la barra del timone, mentre l'altro gli riscaldava il kahveh. Egli si proteggeva dal vento riparandosi dietro al carico di legname che sporgeva dal ponte e guardava verso la cabina del capitano scuotendo la testa. Il resto dell'equipaggio continuava a russare all'ombra del castello di prua. In quel preciso istante, sull'Isola della Brina, Cif si svegliò all'improvviso nella sua stanza dalle pareti gialle e dal basso soffitto con la netta sensazione che la vita del Mouser fosse in grave pericolo. Mentre cercava di ricostruire i particolari del suo incubo, i raggi della luna sul muro le ricordarono il fantasma che aveva ucciso Zwaaken e attratto Fafhrd allontanandolo, anche se solo per un attimo, da Afreyt e si domandò che cosa avrebbe fatto il Mouser in una situazione di pericolo come quella.

3

La mattina seguente, di buon'ora, il Mouser si gettò sulle spalle una corta vestaglia grigia, se la allacciò e picchiò forte sul soffitto della cabina. Poi, quasi in un bisbiglio, ordinò al Mingol dall'espressione impassibile che era di guardia di cercare immediatamente Mikkidu. Per nascondere meglio quel cesto che occupava lo spazio già di per sé assai limitato della cabina, stivata di barili e di casse, lo aveva coperto con un lungo drappo e si era poi seduto sullo sgabello, come se si trovasse davanti ad una scrivania. Dietro di lui, stesa nella cuccetta in fondo alla cabina, riposava Ississi; for-

se dormiva o teneva semplicemente gli occhi chiusi, chissà. Era completamente nascosta da una coperta che ne rivelava solo la folta chioma color argento. Un laccio nero la legava saldamente al letto, stringendole una caviglia nascosta sotto la coperta.

Non sono poi così stupido da pensare che una notte d'amore significhi per lei fedeltà eterna, si disse.

Bevve due sorsi di acquavite, bagnandosi la gola e deglutendo lentamente.

Penso che potrebbe essere utile a Cif se riesco ad addomesticarla. Altrimenti la concederò al povero Fafhrd, costretto a rimanere sull'isola.

Tamburellava nervosamente con le dita sul cesto domandandosi cosa avrebbe detto Mikkidu. Aveva la coscienza sporca? Molto probabilmente sì!

La cabina era completamente immersa nel buio. L'unico filo di luce proveniva dalla lampada a petrolio che dondolava dal soffitto, mentre una pallida luce filtrava dalle tende che coprivano il boccaporto e i due stretti portelli ricoperti di mica nascosti dalle botti.

4

Si udì uno scalpiccio affrettato e un rumore di passi che si avvicinavano: Mikkidu bussò alla porta della cabina e la sua testa arruffata fece capolino oltre la tenda. Il Mouser lo chiamò con un cenno della mano e gli disse con un tono di voce che sembrava cordiale: «Ah, ben arrivato, Mikkidu! Mi rallegro che i tuoi impegni, senza dubbio assai assillanti, ti abbiano finalmente permesso di farmi visita, visto che ti avevo ordinato di presentarti immantinente.»

«Ma, signor Capitano» si schermì Mikkidu, «manca una delle ceste che erano state sistemate a prua. Mi sono accorto subito della sua scomparsa, appena Trenchi mi ha svegliato per trasmettermi il vostro ordine. Mi sono fermato solo un attimo per svegliare i compagni e interrogarli prima di correre qui da lei.»

Ah, ah, pensò il Mouser, *sa di Ississi, ne ero sicuro; è troppo agitato, ed è anche opera sua se è riuscita a salire a bordo. Ma ora non sa cosa le sia successo, sospetta di tutto e di tutti, questo è chiaro, e sta cercando di mettersi al di sopra di ogni sospetto venendomi a raccontare che manca una delle ceste. Che infame!*

«Una cesta? Che cesta?» gli chiese tranquillamente il Mouser. «E poi,

cosa c'era nella cesta? Spezie? Aromi?»

«Credo contenesse tessuti per Lady Cif, signore» rispose Mikkidu.

«Solo tessuti per Lady Cif? Niente altro?» lo interrogò il Mouser guardandolo con occhio indagatore. «Non c'era forse qualcos'altro in quella cesta? Qualcosa di tua proprietà, forse?»

«No, signore, niente di mio» si schermì Mikkidu.

«Ne sei sicuro?» insistette il Mouser. «Capita a volte di nascondere qualcosa tra gli oggetti di qualcun altro per proteggerla o per nasconderla in modo da passare inosservati il confine.»

«No, signore, lo giuro. Non c'era niente che mi appartenesse» ripeté Mikkidu. «Forse c'era qualcosa anche per l'altra signora... ma erano solo tagli di tessuto, signore, e sì, ora ricordo, qualche rotolo di nastro.»

«Solo tessuto e nastri?» continuò a stuzzicarlo il Mouser. «Non c'era forse qualcosa di più del semplice tessuto? Per esempio una tunica di pizzo argentata?»

Mikkidu scosse la testa, aggrottando le sopracciglia.

«Bene, bene. Che cosa pensi sia successo a quella cesta che è scomparsa? Deve per forza trovarsi ancora a bordo, a meno che qualcuno non l'abbia gettata in mare. O forse è stata rubata quando eravamo ancora a 'Brulsk?»

«Sono sicuro che la cesta si trovasse sulla nave quando abbiamo salpato l'ancora» giurò Mikkidu. Poi corrugò la fronte. «Almeno *credo* che fosse a bordo.» Il suo viso si rasserenò. «Le corde che la tenevano ferma adesso sono sparse per terra, sparpagliate sul ponte!»

«Bene, mi fa piacere che tu abbia almeno qualche indizio» osservò il Mouser. «Dove credi possa essere finita? Pensaci, dove diavolo può essere?» Per dare maggiore enfasi alle sue parole diede un colpo sulla cesta che si trovava davanti a lui.

Mikkidu scosse il capo sconsolato. I suoi occhi vagavano qua e là oltre il Mouser.

Oh, oh, pensò il Mouser, *finalmente sta incominciando a capire che fine ha fatto la sua piccola clandestina. Di chi è adesso? La cosa si sta facendo divertente.*

Richiamò nuovamente l'attenzione del suo luogotenente: «Che spiegazioni hanno saputo darti i tuoi uomini circa la sparizione della cesta?»

«Nessuna, signore. Erano stupiti almeno quanto me, signore. Sono certo che non ne sanno nulla, almeno *credo*.»

«Hmm. Cosa dicono i Mingol?»

«Stanno montando di guardia, signore. E poi non parlano se non con Ourph o con lei, signore.»

Ci si può proprio fidare di un Mingol, pensò il Mouser, *almeno quando si tratta di tenere la bocca chiusa.*

«E che cosa mi dici di Skor?» gli chiese. «L'uomo del Capitano Fafhrd non sa nulla della sparizione di questa cesta?»

L'espressione di Mikkidu si fece cupa. «Il luogotenente Skor non è ai miei ordini, signore. E poi è solito dormire molto profondamente.»

Qualcuno bussò con forza alla porta.

«Avanti!» disse con rabbia il Mouser. «E la prossima volta evita di distruggermi la nave!»

La testa rossiccia del luogotenente di Fafhrd fece capolino da dietro le tende. Poi entrò nella cabina. Era costretto a stare piegato sui ginocchi, con la schiena ricurva, per non sbattere la testa contro le travi della cabina. *Anche Fafhrd dovrebbe piegarsi in due per entrare nella sua cabina,* pensò il Mouser. *Che tremenda scomodità essere alti.*

Skor fissò con freddezza il Mouser e quindi si accorse della presenza di Mikkidu. Si era spuntato la barba di colore rossiccio, il che gli conferiva un'aria strana: fatta eccezione per il naso rotto, sembrava Fafhrd con cinque anni in meno.

«Ebbene?» esclamò con tono perentorio il Mouser.

«Chiedo scusa, Capitano Mouser» disse l'altro. «Mi avevate chiesto di sorvegliare il carico, dato che ero l'unico ad aver viaggiato a lungo sul *Falco* prima di questa spedizione e a conoscere bene le reazioni della nave in condizioni meteorologiche avverse. Credo quindi sia mio dovere riferirle che manca una delle ceste di tessuti, credo sappia a che cosa mi sto riferendo, da quella parte di carico sistemata a prua. Le corde che la legavano sono sparse qua e là sul ponte, sia quelle che la chiudevano che quelle che la fissavano alla nave.»

Ah, ah, pensò il Mouser, *anche lui è colpevole e cerca astutamente di scagionarsi venendomi a raccontare l'accaduto, dopo tutto anche in ritardo. Mai fidarsi di un atteggiamento disponibile. Che vile traditore!*

Muovendo appena le labbra, il Mouser sussurrò: «La cesta? Stavamo proprio parlandone. Quando credi sia successo? Voglio dire, quando credi sia scomparsa? Quando eravamo ancora a 'Brulsk?»

Skor scosse il capo. «Ero presente mentre la issavano a bordo e l'ho vista perfettamente legata, assicurata alla nave prima di addormentarmi, a una lega di Lankhmar appena fuori dal porto. Sono più che sicuro che si trovi

ancora sulla nave.»

E lo ammette anche, lo sfrontato! pensò il Mouser. *Mi stupisco che non abbia ancora accusato Mikkidu di averla rubata. Forse c'è ancora un briciolo di onore tra ladri e guerrieri.*

«A meno che non sia stata gettata in mare» disse il Mouser. «Esiste anche questa possibilità, non credi? O può anche essere che la notte scorsa la nostra nave sia stata abbordata da una nave fantasma e che pirati invisibili e silenziosi abbiano portato via proprio quella cesta, mentre voi due dormivate della grossa. O magari è tutta opera di un'enorme piovra dai mille tentacoli che con incredibile abilità è riuscita a snodare tutti i lacci non vedendo l'ora di ricoprire i suoi tentacoli di tessuti preziosi.»

Si interruppe bruscamente quando si rese conto che i due stavano fissando a occhi spalancati un punto dietro le sue spalle. Si girò sullo sgabello. Ississi stava sbirciando da sotto le coperte con la fronte scoperta mentre un occhio color verde intenso dai riflessi d'argento spuntava attraverso la folta chioma bionda.

Si rigirò volutamente verso di loro e dopo un brusco «Ebbene?» cercò di attirare nuovamente la loro attenzione chiedendo con voce melliflua: «Cosa diavolo state fissando così assorti?»

«Niente, assolutamente niente» farfugliò Mikkidu mentre Skor distoglieva lo sguardo per tornare a fissare il Mouser.

«Niente? Siete proprio sicuri? Non vi sembra forse di vedere la cesta qui dentro? O vi è sembrato di trovare qualche traccia della sua presenza proprio qui?»

Mikkidu scosse la testa e dopo un attimo anche Skor si strinse nelle spalle lanciando una strana occhiata al Mouser.

«Bene, signori» disse il Mouser. «Questo è tutto. La cesta deve per forza trovarsi ancora sulla nave, entrambi ne avete convenuto. Allora trovatela! Setacciate da cima a fondo la nave: una cesta di quelle dimensioni non può certo svanire nel nulla. E tenete gli occhi bene aperti.» Così dicendo sferrò un altro pugno sul cesto. «E ora levatevi dai piedi!»

Tutti e due sanno qualcosa, ci giurerei. Luridi imbroglioni! pensò il Mouser. *Ma non sono ancora soddisfatto.*

5

Non appena se ne furono andati, non senza lanciargli occhiate piene di curiosità, il Mouser si avvicinò alla cuccetta, afferrò la ragazza con en-

trambe le mani e la immobilizzò, guardandola fissa nei grandi occhi verdi. Ississi ruotò la testa verso l'alto, poi ancora verso il basso e di lato, in modo da liberare il viso dalla coperta e gli occhi da un ciuffo di capelli che le era ricaduto sul viso, e rimase a fissarlo, come in attesa.

Lo sguardo del Mouser assunse un'espressione indagatrice; egli gettò un'occhiata in direzione della porta, da dove erano appena usciti i due uomini, poi rivolse nuovamente la sua attenzione a Ississi. Era strano come gli venisse naturale evitare di parlare con lei e limitarsi a impartirle ordini per mezzo di semplici gesti. Forse era quella la perfetta dimostrazione del suo potere, quella forza che gli permetteva di soddisfare i propri desideri senza doversi spiegare a parole, in completo silenzio, in modo che nessuno oltre a lui potesse sentire. Ma certo, era senza dubbio così.

Mosse appena le labbra e senza emettere alcun suono le chiese: «Dimmi la verità: come sei salita a bordo del *Falco*?»

Ississi spalancò gli occhi e poco dopo le sue labbra color pesca cominciarono a muoversi. Il Mouser fu costretto a girare la testa e ad avvicinarsi affinché le sue parole potessero stuzzicargli gli orecchi, frusciando come la seta. Gli ci volle un po' di tempo prima di poter distinguere con chiarezza quello che Ississi gli stava dicendo usando lo stesso dialetto lankhmarese che lui stesso, Mikkidu e Skor erano soliti utilizzare, caratterizzato da un delizioso accento bleso fatto di piccoli fischi, ansimi e trilli. Si ricordò della sensazione che gli aveva dato il suo profumo, intriso di sesso, quando ancora si trovava chiusa nella cesta, un profumo che gli pareva ora tremendamente delicato, fragrante e innocente.

«Ero una principessa e vivevo con il Principe Mordroog, mio fratello, in un paese lontano dove era sempre primavera» iniziò a raccontare Ississi. «Un'essenza acquosa filtrava i raggi del sole privandoli del loro calore e attenuandone l'intensità. Il sole splendeva alto nel cielo come la luna brilla di notte, mentre tempeste e siccità erano fenomeni del tutto sconosciuti; là i venti si trasformavano in brezze leggere e anche il fuoco non produceva lo stesso calore in quei luoghi lontani.»

Tutte le prostitute finiscono per raccontarmi sempre la stessa storia, pensò il Mouser. *Tutte erano principesse prima di diventare quello che sono.* Tuttavia continuò ad ascoltarla.

«Le nostre ricchezze erano immense» continuò Ississi. «Era un paese dove gli unicorni volavano e i gatti nuotavano. Eravamo attorniati da agili e silenziosi servitori e da mostruosi guardiani: il grande Slasher, l'enorme All-Gripper e Deep Rusher, il più gigantesco di tutti.

«Ma poi, una notte, mentre i nostri guardiani dormivano, fummo derubati di tutti i nostri tesori e il nostro regno si trasformò in una landa desolata, una terra solitaria e remota. Mio fratello e io ci mettemmo alla ricerca dei nostri tesori contando sull'aiuto di possibili alleati: fu allora che venni rapita da criminali senza scrupoli che mi portarono in quel posto infame chiamato 'Brulsk, dove ebbi modo di scoprire tutto il male che si nasconde sotto la luce del sole.»

Anche questo particolare è comune a tutte le storie che mi hanno sempre raccontato serve e prostitute, pensò il Mouser. *Il rapimento, la perdita dell'innocenza, la scoperta di ogni sorta di vizio.* Ma imperterrito continuò a dare ascolto a quelle dolci parole sussurrate a fior di labbra.

«Sapevo che sarebbe venuto il giorno in cui qualcuno avrebbe fatto di me la sua schiava e mi avrebbe riportato nel mio regno, per vivere insieme nel potere e nella gloria, una volta ritrovati i nostri tesori. E quel qualcuno sei proprio tu.»

Ah, ecco arrivato il mio turno, pensò il Mouser. *Lo sapevo, questa storia non mi è nuova. Ma stiamo a sentire cos'altro ha da dire. Mi piace il suono della sua voce, una musica dolce che mi accarezza gli orecchi. Ho come la sensazione di essere un fiore e che un'ape stia suggendo il mio nettare.*

«Ogni giorno sono venuta davanti alla tua nave per guardarti: non avevo speranze, ma ci ho provato lo stesso. Il tuo sguardo non si è mai posato su di me, ma sapevo che prima o poi le nostre strade si sarebbero incrociate. Sapevo che eri un uomo autoritario e che mi avresti inflitto pene e sofferenze tali da farmi sembrare ridicole quelle vissute a 'Brulsk, ma non potevo farne a meno, non potevo staccare gli occhi da te e dalla tua nera nave. Quando fu chiaro che non ti saresti mai accorto di me, che non avresti dato retta al tuo vero istinto e che nessuno dei tuoi uomini mi avrebbe mai aiutato a seguirti, sgattaiolai di nascosto a bordo della nave, mentre tutti erano indaffarati a caricare e sistemare le merci secondo i tuoi ordini.»

Bugie, tutte bugie, niente altro che bugie, pensò il Mouser mentre continuava a prestarle ascolto.

«Riuscii a non farmi scoprire nascondendomi tra le casse ed i barili. Quando finalmente la nave levò l'ancora e i tuoi uomini si addormentarono, cominciai a sentire freddo; il ponte era duro e non riuscivo a dormire. Ma ancora non mi azzardavo a venire a cercare la tua cabina o uscire allo scoperto, per paura che avresti ordinato di invertire la rotta verso 'Brulsk e di farmi scendere. Così decisi di slegare le corde che fissavano una cesta

piena di tessuti che avevo visto caricare a bordo e piano piano, lavorando come un topolino, perché i nodi erano difficili da sciogliere (le mie dita sono agili e capaci, forti e salde all'occorrenza), riuscii a intrufolarmi, creandomi un piccolo nido caldo e soffice dove potermi addormentare. Poi sei arrivato tu ed eccomi qui.»

Il Mouser si girò e la guardò negli occhi: occhi grandi e verdi, nei quali si rifletteva il movimento ritmico della lampada. Premette un dito su quelle labbra calde e morbide e scostò la coperta scoprendola fino alle caviglie, arrossate dalla corda che la legava al letto, per ammirare quel piccolo corpo meraviglioso. Era bene che un uomo avesse sempre vicino il corpo di una donna, giovane e bella, come un bel gatto, di cui potersi vantare. Era bello sentirla parlare, raccontare dolci bugie come qualsiasi gatto che si rispetti. *È chiaro come il giorno che qualcuno deve averla aiutata a salire a bordo, molto probabilmente Skor e Mikkidu insieme.* Ma era meglio non lasciarsi andare più di tanto e assicurarsi invece che fosse ben legata. Ci si poteva fidare della gente solo quando era ben legata e impacchettata, mai altrimenti! Questo significava essere potenti: poter legare gli altri, tutti gli altri! Continuava a fissarla negli occhi con uno sguardo ipnotico; le si avvicinò e afferrò i lacci che si trovavano accanto a lei. Era meglio legarle anche l'altro piede e le mani alla cuccetta, senza stringere eccessivamente, assicurandosi però che non potesse arrivare a toccarsi i polsi con le mani o con quei denti così candidi. Solo così avrebbe potuto salire sul ponte sicuro di ritrovarla al suo ritorno.

6

Sull'Isola della Brina, Cif stava passeggiando tutta sola nella brughiera oltre Porto Salato. Mentre camminava, infilò una mano nella borsa che portava appesa alla cintura e ne trasse un piccolo bambolotto di pezza, grande poco più della sua mano, al quale era stato stretto in vita un anello d'oro zecchino che si sarebbe adattato perfettamente al suo dito. Il bambolotto era vestito di una tunica di colore grigio e sopra indossava un mantello dello stesso colore con un cappuccio. Cif fissò quel viso di pezza privo di qualsiasi espressione e per un attimo rimase meditabonda, pensando alla trama di quello strano tessuto di cui era fatta la bambola. Si trattava di un insieme di sottili fili di lino intessuti a formare un'unica superficie permeabile e protettiva. Improvvisamente su quel volto di pezza leggermente colorato, del tutto inespressivo, colse un'ombra strana che le fece immedia-

tamente pensare che il Mouser fosse in pericolo e che avesse bisogno di una protezione maggiore di quella che poteva fornirgli l'anello d'oro. Infilò nuovamente la bambola nella borsa e si incamminò verso Porto Salato, verso la sala del Consiglio, dove si trovava il tesoro, lo stesso trafugato dal fantasma e da poco recuperato. Il vento freddo soffiava con forza sull'erica.

7

Con la gola in fiamme dopo l'ultimo sorso di acquavite, il Mouser scivolò oltre la tenda e si avviò silenziosamente verso il ponte. Era sua intenzione controllare (cogliendoli di sorpresa se necessario!) che i suoi uomini fossero tutti alle prese con i propri compiti, indaffarati a obbedire ai suoi ordini, compresa l'inutile ricerca di quella cesta mancante, giusta punizione per aver fatto salire di nascosto a bordo della sua nave quella civetta di Ississi, che ora si trovava al sicuro nella sua cabina.

L'aria si era rinfrescata, la nave era leggermente inclinata verso poppa, e scivolava veloce con la chiglia appesantita dal carico che controbilanciava la vela gonfiata dal vento. Il timoniere Mingol si era sporto oltre la barra del timone, mentre il suo compagno ed il vecchio Ourph scrutavano attentamente l'orizzonte, con lo sguardo rivolto verso sud-ovest nel tentativo di individuare eventuali segni della burrasca imminente. A quella velocità avrebbero potuto raggiungere l'Isola della Brina in soli tre giorni, invece dei quattro previsti. A quell'idea il Mouser, invece di rallegrarsi, si sentì profondamente a disagio. Gettò un'occhiata preoccupata al timone, ma la cresta bianca delle onde si manteneva al di sotto dei fori per i remi, ad ognuno dei quali era stata fissata una caviglia. Attorno a quest'ultima era stata fatta passare una corda che assicurava il carico nella parte centrale della nave. Inspiegabilmente, nemmeno il fatto di pensare alla sicurezza della sua nave gli procurava un gran piacere.

Dov'è il resto dell'equipaggio? si chiese. *Tutti in cerca di quella maledetta cesta? O alle prese con qualcosa d'altro? Forse stanno semplicemente con le mani in mano. Voglio proprio vedere!* Ma mentre si incamminava lungo i teloni che ricoprivano il suo prezioso carico di legna gli fu chiara la ragione di quell'improvviso senso di depressione che lo aveva colto e rallentò il passo.

Non gli piaceva affatto l'idea di dover rientrare presto all'Isola della Brina e nemmeno quella dei regali che stava portando con sé. Il carico del

Falco marino gli sembrava ora così inutile e odioso, perché tutto ciò costituiva per lui un legame preciso che lo univa a Cif, a Fafhrd e ad Afreyt, a tutti i suoi uomini, fino all'ultimo abitante dell'isola. Una serie infinita di responsabilità: ecco a cosa stava andando incontro. Responsabilità in veste di marito (o qualcosa di molto simile) di Cif, in veste di vecchio amico di Fafhrd (che si era legato ad Afreyt), come capitano (e guardiano!) dei suoi uomini, insomma il padre di tutti. Signore e protettore! Sapeva che loro, o per lo meno uno di loro, lo avrebbero costretto a rimanere sull'isola, confinandolo e obbligandolo per il suo bene a uno stato di tirannia legato all'amore e all'amicizia.

Certo, per un'ora o due sarebbe stato un eroe, osannato per il suo prezioso bottino. Ma il giorno seguente? Avrebbe dovuto salpare di nuovo e ricominciare tutto da capo! O peggio ancora rimanersene sull'isola e riprendere la solita vita. E così via, all'infinito. L'idea di un simile futuro stonava con quella sensazione di potere che aveva incominciato a provare la notte precedente, quando erano salpati, una sensazione che la giovane Ississi aveva continuato ad alimentare in lui. Lui, il Mouser, sarebbe stato ben presto legato invece che poter legare gli altri e avventurarsi alla ricerca di un modo per legare l'intero universo e metterlo alla prova, catturando gli dèi. Non sarebbe più stato libero di partire alla ventura, di scoprire e di giocare con la vita, cercando di avere la meglio sul resto del mondo, grazie alla sua abilità e alla sua autorità, in cerca di altezze vertiginose e profondità oscure. Sarebbe stata questa la sua fine? No, no e poi no!

Mentre nella sua mente si affollava questa marea di sensazioni, lentamente i suoi passi lo avevano portato quasi sotto l'albero maestro. Il ronzio della vela gonfiata dal vento e lo sciacquio delle onde contro lo scafo della nave lo risvegliarono dai suoi pensieri e si accorse così che sotto di lui qualcuno stava discutendo animatamente a bassa voce.

Si gettò a terra, a pancia in giù, e strisciò silenziosamente fino ad arrivare alla fessura tra il carico e il castello di prua. Sporse la testa per vedere cosa stava succedendo.

Vide tre dei suoi uomini e gli altri due Mingol sdraiati a terra che sonnecchiavano oziosamente; proprio sotto di lui Skor e Mikkidu stavano confabulando a voce bassa. Gli erano così vicini che avrebbe potuto toccare le loro teste e colpirli con le nocche delle dita.

«Andate e ritrovate quella cesta» stava dicendo Mikkidu in tono piuttosto deciso. «Non c'è ombra della cesta sulla nave. Abbiamo perlustrato ogni centimetro e non siamo riusciti a trovarne traccia. Deve per forza esse-

re stata gettata in mare: è l'unica spiegazione possibile. Molto probabilmente dopo essere stata vuotata delle stoffe preziose che conteneva, nascoste chissà dove o sparpagliate ovunque per sviare i sospetti. Ma, con tutto il rispetto, ho qualche dubbio sul vecchio Ourph: era l'unico sveglio mentre tutti dormivamo. Non ci si può fidare dei Mingol, come del resto non si riesce a strappargli la benché minima parola in proposito. E poi nelle sue vene scorre sangue di mercante e non sa resistere al fascino degli oggetti preziosi; inoltre con l'astuzia degli anni...»

Mikkidu dovette interrompersi per riprendere fiato e Skor, che pareva stesse aspettando solo quel momento, intervenne dicendo: «Abbiamo perlustrato ogni angolo, *a parte* la cabina del capitano, che comunque avevamo già osservato a fondo. Senza ombra di dubbio la cesta si trova nascosta sotto uno di quei drappi o addirittura era quello stesso contenitore oblungo nascosto sotto una coperta su cui egli batteva il pugno. Se ci pensi aveva esattamente le stesse dimensioni e la stessa forma della cesta scomparsa...»

«Ma quella era la scrivania del Capitano» lo interruppe Mikkidu con tono offeso.

«Non c'era nessuna scrivania» ribatté Skor, «quando il Capitano Fafhrd occupava la cabina, e non c'era nemmeno durante il viaggio di andata. Attieniti ai fatti, piccoletto! Oppure finirai per negare ancora una volta che ci fosse una ragazza con lui.»

«*Non c'era nessuna ragazza!*» sbottò Mikkidu con tutto il fiato che aveva in gola, esasperato dal fatto che Skor continuasse a parlare senza mai alzare la voce.

«E invece c'era. Chiunque l'avrebbe vista se non fosse stato, come te, completamente rimbambito da quello stupido senso di lealtà nei confronti del tuo padrone. Era proprio un bel pezzo di ragazza, giusta giusta per lui, con i capelli lunghi color argento, grandi occhi verdi e quel suo sguardo lascivo.»

«Non c'era nessuna ragazza dai capelli lunghi come quella che sostieni di aver visto, porco che non sei altro!» lo interruppe Mikkidu dopo essere finalmente riuscito a riprendere fiato. «Era solo una massa di alghe secche color dell'argento che nascondevano una pietra verde dai riflessi dorati, uno di quegli oggetti che di solito si accumulano nella cabina di un capitano e che la tua mente malata ha trasformato immediatamente in una donna, maledetto maniaco.

«Oppure» aggiunse rapidamente prima di venire nuovamente interrotto, «era un vestito di pizzo adorno di una gemma di colore verde. Il capitano

mi ha fatto un sacco di domande su un abito simile poco prima che tu entrassi.»

Ma tu guarda! pensò il Mouser. *Non avrei mai creduto che Mikkidu avesse una fantasia simile e men che meno che mi avrebbe difeso così apertamente. Devo ammettere di aver sospettato ingiustamente dei miei uomini: non so come, ma Ississi deve essere salita a bordo del* Falco *da sola. A meno che qualcun altro... No, non è possibile. Una puttana che dice la verità... Non c'è più religione!*

Skor disse trionfante: «Ma se era il vestito di cui parli e il vestito si trovava in quel cesto, non ti sembra una prova lampante che anche il cesto si trova nella cabina del capitano? Adesso che ci penso, poteva anche essere un vestito di stoffa trasparente, color dell'argento, quello che abbiamo visto. Forse la ragazza se lo è tolto con fare lascivo prima di infilarsi sotto le lenzuola o addirittura è stato proprio il Capitano Mouser a strapparglielo di dosso (infatti sembrava proprio strappato) preso com'era dall'eccitazione. È sempre pronto, infatti, a fare sfoggio della sua bravura con il pugnale: quante volte ho sentito il Capitano Fafhrd ripeterlo in maniera più o meno velata!»

Che infamia è mai questa? si chiese il Mouser, indignato, guardando dall'alto la testa un po' stempiata di Skor. Era lui che doveva sempre riprendere quel donnaiolo di Fafhrd, perché mai gli toccava di essere incolpato ingiustamente, accusato per giunta anche di essere un millantatore, proprio da quella nullità, da quel bugiardo, insolente e superbo di Fafhrd? Involontariamente sferrò un pugno nell'aria.

«Ma certo, non è altro che un millantatore, subdolo e meschino, che finge di essere un uomo dai rigidi principi» continuò Skor mentre Mikkidu borbottava confuso. «Che cosa diresti di un Capitano che sfrutta i suoi uomini, non dà loro quel che gli spetta e con un atteggiamento da vecchio puritano proibisce loro di sbarcare a terra, nega loro di sfogare i propri istinti e le proprie necessità fisiologiche, e poi ha il coraggio di nascondere una ragazza a bordo della nave per soddisfare le sue voglie proprio sotto gli occhi dei suoi uomini? E come se non bastasse si prende anche gioco di loro costringendoli ad una stupida e inutile ricerca. *Meschino*, ecco come ho sentito il Capitano Fafhrd chiamarlo... o per lo meno lo si capiva dalle occhiate che gli lanciava.»

In preda alla rabbia, il Mouser riusciva a stento a trattenersi dall'uscire allo scoperto. *Difendimi, Mikkidu,* implorava in silenzio. *Che mostruosità arrivare a nominare Fafhrd. Ma sarà poi vero che Fafhrd...*

«Lo pensi davvero?» sentì che rispondeva perplesso Mikkidu. «Credi davvero che ci fosse una ragazza nascosta nella sua cabina? Se così fosse, devo proprio ammettere che è davvero un essere infido.»

Un urlo di rabbia si levò all'improvviso e i due luogotenenti, presi alla sprovvista, sollevarono immediatamente la testa, con lo sguardo sbalordito fisso sul Mouser, mentre il resto dell'equipaggio balzava in piedi in preda allo spavento.

Il Mouser aprì bocca per urlare che li avrebbe scuoiati vivi, ma poi si fermò, domandandosi come sarebbe stato interpretato quello sfogo. Dopotutto, era pur vero che c'era una donna nuda nella sua cabina, legata da capo a piedi e con le gambe aperte. L'occhio gli cadde sulle funi che tenevano ferma la cesta e che ora giacevano qua e là sparpagliate sul ponte.

«Togliete immediatamente di mezzo questa robaccia» urlò, puntando il dito in quella direzione. «Utilizzatele per legare meglio quei sacchi di grano laggiù.» Puntò nuovamente il dito in direzione dei sacchi. «E già che ci siete» trasse un respiro profondo mentre lo diceva, «legate un'altra volta tutto il carico! Chi mi dice che non finirà sballottato da una parte all'altra della nave nel caso scoppi un uragano?» Quest'ordine era indirizzato soprattutto ai due luogotenenti che, stupiti, si misero a scrutare il cielo affrettandosi a organizzare il lavoro.

«Legate tutto ben stretto!» ordinò, spostandosi avanti e indietro sempre più entusiasta del suo ruolo. «Passate le funi attorno alle caviglie dei remi e poi stringetele forte per fissare meglio il carico di legna al ponte. Assicuratevi che quei sacchi di grano e di frutta siano veramente ben stretti, immaginatevi di stringere il corsetto di una signora strabordante di ciccia, puntatele i piedi sulla schiena e tirate con quanta forza avete in corpo. Perché sono convinto che tutti quei sacchi finiranno per essere sballottati di qua e di là se mai dovessimo imbarcare acqua e ci fosse bisogno di recuperarli. Quando avrete finito qui, fate un salto a poppa, nella mia cabina, per fissare meglio anche le botti e i barili, in modo che diventino tutt'uno con la nave. E ricordatevi» disse infine, mentre si avviava verso poppa, «che se legherete con la massima attenzione tutte le vostre cose, si tratti della vostra borsa, dei vostri nemici o del vostro amore, niente riuscirà mai a prendervi di sorpresa, tanto meno a sfuggirvi o a mettervi in difficoltà!»

8

Cif slacciò la corda a cui era fissata la chiave d'argento massiccio appesa

al suo collo, nascosta sotto la leggera tunica di pelle; aprì la serratura del pesante portone di legno di quercia della sala del tesoro ed entrò fermandosi con estrema cautela sulla soglia per ispezionare con la massima attenzione la stanza. Si sentiva a disagio in quel posto da quando il fantasma aveva fatto irruzione nella sala del tesoro. Entrò nella stanza e richiuse a chiave la porta dietro di sé. Una finestrella protetta da sbarre di bronzo spesse un dito illuminava a malapena la stanza. Sopra un ripiano vide due lingotti di argento bianco, tre mucchietti di monete d'argento e uno più piccolo di monete d'oro. Le pareti della stanza facevano da contorno a un basso tavolo di forma circolare su cui era stato bruciato un pentacolo. Ripeté sottovoce i nomi dei cinque oggetti d'oro controllando che fossero tutti al loro posto: la Freccia della Verità, ora tutta piegata a causa del tira e molla avvenuto tra Fafhrd e il fantasma; la Riga della Prudenza, un piccolo bastoncino dai bordi smussati; la Coppa dell'Ospitalità, poco più grande di un ditale; i Cerchi dell'Unione, uniti fra di loro in modo che togliendone uno anche gli altri due si sarebbero divisi; e lo strano oggetto che Fafhrd aveva recuperato con il resto del tesoro, che sembrava potesse essere il Cubo della Giustizia, anche se pareva alquanto deformato. Estrasse dalla borsa la bambola del Mouser e la mise proprio al centro del pentacolo. Tirò un sospiro di sollievo sedendosi su uno dei tre sgabelli che facevano parte dell'arredamento della stanza e si mise a fissare pensierosa il viso inespressivo della bambola.

9

Non appena i suoi uomini, ancora perplessi, ebbero finito di sistemare l'ultima cassa ed egli, soddisfatto, li ebbe congedati, il Mouser sentì crescere dentro di sé uno sconfinato potere, come se oltrepassando un confine invisibile si fosse immerso in un regno in cui anche il più piccolo oggetto portasse la scritta "Solo Mio!".

Era stato proprio un bello scherzo, si disse. Guardarli cercare disperatamente qualcosa che si trovava sotto i loro occhi, nascosto da un drappo di tessuto proprio in mezzo a loro, mentre Ississi, al sicuro nella sua cabina, era legata a gambe aperte sotto le coltri. Pur sapendo inconsciamente delle sua presenza, essi non avevano osato fare alcun riferimento. Veramente un bello scherzo!

In preda alla soddisfazione levò il drappo che nascondeva la cesta, ne tolse il coperchio per poter ammirare la seta color rame e i rotoli di nastro

nero in essa contenuti. Poteva proprio dirsi un letto degno di una principessa, osservò riempiendosi una tazza di acquavite, forse un po' stretto, ma più che sufficiente ed estremamente comodo.

Mentre nella sua mente i pensieri si rincorrevano veloci, involontariamente i suoi piedi si mossero verso la cuccetta. Afferrò un lembo della coperta, la sollevò con slancio e...

Il lenzuolo grigio e ruvido era ricoperto da una miriade di pezzetti di corda, ma non c'era alcun segno di Ississi.

Il Mouser era in preda allo stupore; gli ci volle un po' di tempo per riprendersi dalla sorpresa; i suoi occhi vagavano tutto intorno alla stanza mentre, piegato in due, cercava a tentoni sotto la cuccetta, in cerca del rasoio o delle forbici responsabili di tutto quel macello o di chissà quale animale dai denti lunghi e aguzzi che era riuscito a liberare la ragazza.

Un trillo di gioia lo fece voltare all'improvviso. Nel bel mezzo della cesta aperta, arrivata chissà come, con un'agilità incredibile, sedeva a gambe incrociate Ississi. Teneva le braccia alzate, mentre con le mani si intrecciava abilmente i lunghi capelli argentati, mettendo in evidenza il corpo lungo e flessuoso e i deliziosi piccoli seni. I suoi occhi di colore verde cupo luccicavano e le labbra erano dischiuse in un sorriso sornione. «Non trovi che io sia tremendamente brava? Straordinariamente abile e meravigliosamente stupenda?»

Il Mouser aggrottò la fronte lanciandole un'occhiata di fuoco, poi spostò lo sguardo da una parte all'altra della stanza per riuscire a capire come potesse aver fatto a spostarsi di nascosto dalla cuccetta al cesto, oltrepassando agilmente le casse strettamente legate una vicino all'altra. Forse qualcuno l'aveva aiutata, ma chi? Un animale, un essere umano, un fantasma? Si allontanò dal letto spostandosi verso di lei, fece un giro attorno al cesto e poi tornò sui suoi passi, guardandola dall'alto in basso in cerca di un'arma nascosta, fosse anche della grandezza di un'unghia, muovendosi in modo da tenere sempre lo sguardo fisso su di lei e non perderla mai di vista, neanche per un istante.

Trasse un profondo respiro. Le narici gli fremevano, mentre la lampada creava strane ombre e riflessi giallastri tra il suo corpo fremente e la pelle lunare di lei.

Ississi continuò a intrecciarsi i capelli e a sorridergli, lanciando una serie di trilli e di gorgheggi che si trasformarono pian piano in una specie di cantilena improvvisata, come se fosse tradotta lì per lì nel dialetto di Lankhmar da un'altra lingua.

«Sei sono i doni più preziosi della mia terra che ora ti circondano: La Freccia d'Oro della Morte e del Desiderio; La Verga del Comando, il cui tocco è come quello del fuoco; La Coppa della Limitazione e delle Preoccupazioni; I Cerchi del Destino le cui vie sono tortuose; La Prigione Cubica del Dio e dell'Elfo; La Sfera dalle Mille Sbarre, Mia e di Simorgya. La mia terra giace immersa nel profondo, dove l'oro ci porterà, tu ed io.»

Il Mouser la minacciò con sguardo cupo, ammonendola con il dito puntato proprio davanti al suo viso. Poi, dopo aver strappato un lungo pezzo di nastro di seta nera, lo tese per valutarne la resistenza, tenendo gli occhi sempre fissi su di lei; la legò dalla caviglia al polpaccio, appena sotto al ginocchio. Quindi allungò con decisione una mano verso quelle di lei. Ississi terminò velocemente la treccia di capelli, se la attorcigliò sulla testa e la fissò come se fosse stata una corona d'argento. Con un sospiro sommesso volse il capo e gli allungò i polsi, con i palmi delle mani rivolti verso l'alto.

Il Mouser le afferrò i polsi e glieli legò dietro la schiena, come aveva fatto la notte precedente, bloccandole anche i gomiti e forzandole le spalle all'indietro. Poi la spinse in avanti; lei cadde e la sua faccia rimase sepolta nella seta color rame che aveva comprato per Cif (quanto tempo era passato da allora?). Passò due volte il nastro dai polsi alle caviglie, stringendo quanto più poteva, tanto che il corpo di lei si inarcò e il viso si sollevò dalla seta.

Nonostante l'eccitazione che sentiva crescere dentro di sé, qualcosa in quella filastrocca non gli era piaciuto e lo turbava. Ma certo era stato l'accenno fatto a Simorgya. Come poteva quel regno sommerso entrare nelle fantasie di una prostituta? E poi tutto quel suo vaneggiare degli influssi acquatici di quel mondo immaginario in cui ella era stata principessa. Ed ecco che ricominciava!

«Vieni Mordroog, Fratello, vieni a guidarci con la tua scorta reale» farfugliò, seduta sul mucchio di seta arancione, apparentemente incurante della scomoda posizione in cui si trovava. «Vieni in sella ai tuoi guardiani, cavalcando Deep Rusher, mostro degli abissi, e tu nel suo castello; vieni in groppa a Slasher e al gigantesco All-Gripper, per abbattere la nostra prigione e ricondurci a casa. Manda tutti i tuoi spiriti, di corsa davanti a te, ad inghiottire le nostre anime.»

Le loro ombre rimanevano innaturalmente immobili mentre la fiamma della lampada continuava a tremolare, consumandosi lentamente.

Sul ponte, proprio sopra le loro teste, l'equipaggio della nave era in pre-

da allo sgomento. Il vento aveva completamente cessato di soffiare e il mare era diventato piatto come l'olio. Il timone rimaneva immobile nelle mani di Skor; la vela che Mikkidu aveva innalzato pendeva senza vita. Non sembrava vi fossero nubi in cielo, ma il sole pareva coperto da una nebbia sottile, quasi spettrale, come alla vigilia di un'improvvisa eclissi o di qualche altro infausto evento. Poi, senza alcun preavviso, il mare nero come la notte si sollevò cominciando a ribollire, si placò nuovamente, senza peraltro attenuare quell'opprimente presagio. Le ondate scuotevano il *Falco marino.* I due luogotenenti e Ourph fissavano preoccupati il mare, guardandosi reciprocamente. Nessuno di loro si era accorto della scia di bolle che partiva proprio dal punto in cui il mare si era sollevato e finiva dietro la galera immobile.

10

In piedi nella sala del tesoro, Cif ebbe improvvisamente l'impressione che il Mouser avesse bisogno di maggiore protezione. La bambola sembrava così sola nel mezzo di quel pentacolo: forse era troppo distante dalle Icone. Allora le riavvicinò tutte e dopo un breve attimo di esitazione infilò la bambola piegata in due nel cubo dai lati smussati; poi con la riga e la freccia trapassò il cubo facendo attenzione a non toccare la bambola; le infilò sulla testa la piccola coppa a mo' di elmo e appoggiò il tutto sugli anelli. Appena ebbe finito si rimise a sedere fissando dubbiosa quanto aveva appena fatto.

11

Nella sua cabina il Mouser aveva rigirato Ississi sulla schiena, saldamente legata, e la guardava mentre ella si offriva al suo piacere. Sentiva il sangue pulsargli forte nelle tempie, mentre la pressione cresceva in modo spropositato, come se il cervello fosse diventato troppo grande perché il cranio lo potesse contenere. L'atmosfera che si respirava nella cabina, dove tutto appariva completamente immobile, stava diventando quasi spettrale: gli sembrava che la stanza fosse gremita ed ebbe l'impressione che solo una parte di lui fosse presente, mentre l'altra veniva trascinata in un regno nel quale sentiva di essere diventato gigantesco, certamente non più umano, in una corsa sfrenata nella completa oscurità. La pressione continuava a crescere nella sua testa.

Quella parte di lui che era presente nella cabina poteva ancora provare emozioni, anche se era praticamente incapace di muoversi; non poteva quindi far altro che rimanere così, immobile e impotente. L'aria nella cabina sembrava essersi rarefatta, assumendo una consistenza molto più simile a quella dell'acqua. Ississi gli sorrideva, contorcendosi e dimenandosi tutta, mentre i riflessi della sua pelle diventavano sempre più argentati, quasi fosse ricoperta di piccole scaglie. Il suo viso minuto andava via via assottigliandosi e gli occhi, di color verde intenso, si allontanavano sempre più uno dall'altro; sulla testa, sulle spalle, sulla schiena, e perfino lungo le gambe, le braccia e le mani stavano spuntando file di aculei affilati come rasoi. In un attimo ella si liberò, con un violento strattone, dei lacci neri che ancora la tenevano legata, e che caddero sparpagliandosi attorno al suo corpo. Attraverso le tende che nascondevano l'ingresso della cabina, apparve un muso molto simile a quello appena trasformato di Ississi. Ella si alzò ondeggiando sul mucchio di seta dove era rimasta seduta fino a quel momento; allungò in avanti le braccia che sembravano diventare via via sempre più lunghe e gli accarezzò dolcemente le guance con il palmo di quelle mani irte di aculei. Con una voce strana e profonda che sembrava quasi un gorgoglio, gli disse: «Fra un attimo questa prigione sarà fatta a pezzi, Deep Rusher la distruggerà e noi saremo finalmente liberi.»

Nel sentire queste parole, l'altra parte del Mouser si rese conto che l'oscurità nella quale era immerso, in corsa verso la superficie, altro non erano che le profondità marine: si trovava infatti imprigionato nel gigantesco corpo di una balena, intrappolato nel cervello di Deep Rusher, il mostro evocato da Ississi. Quell'enorme testone stava puntando dritto verso il piccolo scafo del *Falco*, proprio sopra di lui, ma egli sentiva di non essere in grado di evitare quello scontro, così come l'altra metà di lui, imprigionata nella cabina, non poteva evitare l'abbraccio di Ississi.

12

Nella sala del tesoro, Cif non riusciva a sopportare l'espressione di dolore con cui la bambola di pezza sembrava fissarla, seminascosta sotto l'elmo dorato, ossessionata dall'idea che il fantasma del mare avesse contaminato, nel tentativo di rubarli, tutti quei tesori che ora circondavano la bambola. La sollevò di scatto, la liberò dal cubo e le tolse l'elmo; mentre le Icone cadevano tintinnando sul tavolo si strinse forte la bambola al petto baciandola e sussurrandole parole piene di dolcezza.

13

Intrappolato nella cabina, il Mouser riuscì a scansare l'abbraccio di quelle mani irte di aculei che lo oltrepassarono mentre contemporaneamente laggiù, in quel regno sottomarino, la parte di lui ancora imprigionata nel gigantesco mostro marino riusciva a virare, evitando proprio all'ultimo momento di colpire lo scafo del *Falco*, uscendo dall'oscurità in modo da ricongiungere finalmente le due metà del suo io all'interno della cabina, che ora sobbalzava come se la nave fosse sul punto di capovolgersi.

Sul ponte tutto l'equipaggio era rimasto allibito, e continuava a indietreggiare, mentre un'enorme sagoma nera, più grande del *Falco*, sbucava all'improvviso con un gran fragore dalle scure acque attorno a loro, così vicino allo scafo che allungando una mano avrebbero potuto toccare quell'essere mostruoso. La sagoma si erse come un'enorme torre, sollevando giganteschi spruzzi. Si sollevò sempre più in alto, mentre l'equipaggio lo fissava in preda al panico, poi con un colpo di coda uscì completamente dall'acqua ed essi si ritrovarono, per un attimo che sembrò non avere mai fine, a fissare l'enorme ventre gocciolante di quel nero leviatano che sovrastava il *Falco* come un nuvolone durante una tempesta, tonante, mentre con un balzo usciva completamente dall'acqua. La nave venne sbattuta violentemente di lato e i suoi uomini cercarono disperatamente qualcosa a cui aggrapparsi, mentre questa sprofondava nuovamente nell'oceano, sommersa dalle onde sollevate dal leviatano. Immergendosi nuovamente nel suo elemento naturale, l'enorme bestione colpì ancora con una violenza inaudita la superficie del mare proprio dietro di loro. Poi le acque dell'oceano si richiusero sulle loro teste trascinandoli verso il basso, sempre più in basso, nelle profondità marine.

In seguito il Mouser, raccontando questa sua incredibile avventura, non fu mai più in grado di stabilire quanto di ciò che successivamente ebbe luogo nella cabina fosse avvenuto effettivamente sott'acqua o in un'enorme bolla d'aria formatasi sotto la superficie del mare, compressa fino a diventare molto simile all'acqua. Era comunque chiaro che si trovava completamente immerso nell'acqua: si muoveva come al rallentatore, come se stesse vivendo in un sogno, e gli sembrava che i suoi movimenti, quelli di Ississi ormai completamente trasformata, e quelli dell'altra creatura mostruosa che le assomigliava fossero ostacolati da un'enorme pressione. Quello che si stava svolgendo era a metà tra una lotta selvaggia per la vita o la morte

ed una danza cerimoniale fra creature bestiali. Per tutto il tempo il Mouser si ritrovò al centro della stanza, di fianco o sopra la cesta aperta, mentre Ississi e suo fratello gli volteggiavano attorno come squali famelici, pronti ad attaccarlo con le enormi fauci spalancate che mostravano denti lunghi e affilati come lame di rasoio che si richiudevano con rumore metallico. La pressione continuava costantemente a crescere: ora non gli premeva più solo sulle tempie, ma la sentiva su tutto il corpo, concentrata forse con maggiore intensità all'altezza dei polmoni.

Tutto aveva avuto inizio quando era riuscito a evitare l'abbraccio mortale di Ississi spostandosi verso il cesto da cui ella si era appena allontanata; poiché lo aveva mancato, si era nuovamente girata per assalirlo ancora. Il suo corpo si era completamente trasformato: egli poteva distinguerne solo le enormi fauci, mentre braccia e gambe erano scomparse, aderendo perfettamente ai fianchi ormai completamente ricoperti di scaglie argentate; poteva riconoscerne solo gli occhi, enormi e di colore verde intenso, che continuavano a fissarlo. Anche il Mouser si voltò per poter affrontare l'attacco; così facendo, afferrò con entrambe le mani il pezzo di tessuto che sporgeva dal cesto e cominciò ad agitarlo furiosamente, facendolo roteare davanti a sé. L'enorme lenzuolo color rame sembrava una nuvola di un pallido rosa-arancione e distrasse per un attimo l'attenzione di Ississi. Ma i suoi attacchi si fecero sempre più tremendi: le sue fauci colpirono più volte, strappando e distruggendo quello che avrebbe dovuto essere il dono prezioso destinato a Cif.

Poi, mentre il Mouser continuava a roteare il pezzo di seta, si ritrovò all'improvviso di fronte alla furia cieca di Mordroog. Cercò di resistere al suo attacco utilizzando un secondo drappo di seta, questa volta di colore viola, destinato ad Afreyt. L'enorme nuvola porporina venne ben presto ridotta a brandelli, attraverso i quali poteva vedere la bocca mostruosa di Mordroog.

Questo movimento riportò il Mouser di fronte a Ississi, che stava ancora cercando di liberarsi dai brandelli di seta arancione. Questa volta il suo attacco venne ostacolato da un immenso lenzuolo scarlatto che il Mouser aveva acquistato con l'idea di regalarlo a Hilsa, l'abile pescatrice dell'Isola della Brina. Anche questo venne ridotto in piccoli pezzi, annientato come quando al tramonto la notte distrugge il sole color rosso carminio.

Il Mouser continuò così a lungo, difendendosi dagli attacchi di quei due mostri, sacrificando tutti i suoi drappi, ad uno ad uno: la seta giallo-ocra per l'amica di Hilsa, Rill; un taglio impreziosito da fili d'oro, destinato a

Fafhrd; le lenzuola di un delizioso color verde-mare e rosa salmone per Cif e un drappo blu scuro per Afreyt; uno rosso porpora per Pshawri (in onore dei suoi gradi) e uno nero, più sobrio, per Groniger. Grazie a questo suo stratagemma, il Mouser fu in grado di parare di volta in volta i feroci attacchi dei due demoni del mare, fino a che la cabina non fu piena di strisce colorate e il cesto non rimase completamente vuoto.

Fortunatamente, con il passare del tempo i loro attacchi si erano fatti sempre meno violenti, la loro furia era pian piano diminuita e ora quelle due creature mostruose continuavano a volteggiare del tutto inoffensive attorno a lui, come pesci in attesa di morire. Contemporaneamente, come per miracolo, anche la tremenda pressione che lo stava soffocando andò via via scemando.

In realtà, quando la nave era stata inghiottita nella voragine causata dal tuffo dell'enorme leviatano, il pesante carico stivato nella chiglia, che prima ne aveva facilitato la navigazione, aveva fatto sì che sprofondasse sempre più negli abissi marini, spinta dal peso dell'enorme carico, soprattutto dai lingotti di bronzo e dal rame che ricopriva il legname. Per contro, il resto del carico era formato da oggetti più leggeri dell'acqua: il legno asciutto e perfettamente stagionato stivato sul ponte, le botti di farina, i sacchi di grano, contenevano infatti una notevole quantità di aria. La legna era stata ricoperta da teloni incatramati che trattenevano l'aria; lo stesso valeva per i sacchi di lana ricoperti di grasso: tutto questo faceva sì che il carico servisse ora da galleggiante alla nave. Finché questa parte del carico era rimasta sopra il livello dell'acqua, il suo peso aveva contribuito a spingere la nave ancora più in profondità, ma una volta sott'acqua il risultato era stato quello di spingere il *Falco* verso l'alto, in superficie.

In condizioni normali tutto il carico, stivato secondo i criteri più consueti, si sarebbe ben presto liberato dalle funi che lo tenevano fissato alle fiancate della nave e sarebbe pian piano risalito in superficie, i pezzi di legno come frammenti di una zattera, i sacchi come palloni, mentre il *Falco* avrebbe continuato a sprofondare trascinando con sé tutto l'equipaggio intrappolato sotto coperta, compresi quei poveretti irrigiditi dal terrore, ancora aggrappati alla nave, troppo sconvolti e spaventati per abbandonare la presa.

Ma la preveggenza del Mouser e gli ordini impartiti a 'Brulsk - Fafhrd, Cif e Skor (Mog lo perdoni!) non avrebbero mai avuto alcuna ragione per criticarlo - ora che aveva deciso di dedicarsi all'attività di mercante, la sua determinazione nel voler diventare il più abile e il più previdente di tutti i

comandanti, insieme alla furia quasi sadica con cui aveva costretto i suoi uomini a stivare il carico, e poi la smania insana che lo aveva spinto a insistere affinché l'equipaggio lo ricontrollasse e lo assicurasse di nuovo: tutto questo aveva contribuito a far sì che il *Falco marino* riuscisse a superare questa terribile avventura.

Le corde che fissavano il carico erano state sottoposte a uno sforzo enorme, stridendo e scricchiolando sott'acqua, nel tentativo di sollevare l'intera galera, ma non avevano ceduto, erano rimaste perfettamente integre e il carico non si era liberato prima che il *Falco* avesse raggiunto la superficie.

14

Fu così che il Mouser riuscì a nuotare fino alla porta della sua cabina e a uscirne. Si ritrovò improvvisamente a cielo aperto e poté finalmente riempirsi i polmoni dell'elemento che più gli si confaceva. Si congratulò flebilmente per essere scampati a morte sicura con Mikkidu e uno dei Mingol che stavano annaspando nell'acqua, agitandosi vicino a lui. Incredibile a dirsi, il *Falco,* anche se completamente pieno d'acqua, non si era capovolto e stava ora perfettamente a galla. L'albero era intatto e la vela fradicia d'acqua pendeva da un lato; il mare era di nuovo calmo e non spirava un alito di vento. Tutto l'equipaggio, come fu ben presto accertato, era sopravvissuto e non c'erano ostacoli che potessero impedire di eliminare l'acqua in eccesso sgottando e pompandola fuori, chiudendo i fori dei remi se necessario per riprendere la navigazione sulla rotta verso casa. E se per caso, nel corso di quel lavoro, avessero trovato qualche pesce, anche solo un paio di grosse dimensioni, l'ordine era quello di ributtarli in mare dopo una o due sberle (meglio non fidarsi dei pesci!): che ritornassero nel loro elemento, nel loro regno, perché questa era l'essenza delle cose su Nehwon!

15

Quindici giorni più tardi, una settimana dopo l'arrivo del *Falco* a Porto Salato, Fafhrd e Afreyt diedero una festa alla *Taverna del Naufrago* in onore del Capitano Mouser e del suo equipaggio, alla quale anche Cif e lo stesso Mouser contribuirono dando fondo ai guadagni dell'ultimo viaggio del *Falco.* Furono invitati diversi amici dell'isola. La festa venne a coincidere con la prima bufera di neve di quell'anno, dato che quell'inverno non

si erano ancora avute tormente, arrivate fortunatamente in ritardo. Poco importava, comunque: la taverna era calda e accogliente, non mancavano né cibo né bevande, vi era forse solo un piccolo inconveniente.

«La frutta aveva un leggero sapore di grasso» osservò Hilsa. «Non troppo evidente, ma comunque si sentiva.»

«La colpa è del grasso che ricopriva i sacchi» le spiegò Mikkidu. «Serviva a proteggerli dalla salsedine e ha fatto sì che diventassero delle specie di galleggianti quando la nave è affondata. Il Capitano Mouser pensa proprio a tutto.»

«Siamo alle solite» gli disse sottovoce Skor. «Si è poi scoperto che aveva veramente nascosto in cabina una ragazza insieme a quella dannata cesta. Non puoi negare che sia un gran bugiardo, indipendentemente dai suoi pregi.»

«Certo, ma la ragazza si è poi dimostrata un demone del mare e il cesto gli serviva per difendersi dai suoi attacchi. È questa la differenza» aggiunse Mikkidu.

«Io non l'ho mai vista sotto sembianze umane, ma sempre come un fantasma, come un demone dalla cresta d'argento» li interruppe il vecchio Ourph. «La prima notte, dopo che fummo salpati da No-Ombrulsk, la vidi uscire dalla cabina, dirigersi sul ponte e appoggiarsi alla ringhiera invocando i mostri del mare.»

«Perché non l'hai riferito al Mouser?» gli chiese Fafhrd, brandendo il suo nuovo uncino di bronzo in direzione del venerabile Mingol.

«Non bisogna mai parlare dei fantasmi in loro presenza» spiegò Ourph, «o almeno quando ci si aspetta che si ripresentino. Questo darebbe loro più forza. Come dice il proverbio: "Il silenzio è d'argento"!»

«Certo, ma la parola è d'oro» osservò Fafhrd.

Rill chiese sfacciatamente al Mouser che le sedeva di fronte: «Ma come ti sei comportato con quel mostro marino quando aveva ancora sembianze umane? Immagino che tu abbia cercato di tenerlo legato, no?»

«Sì» intervenne Cif, che era seduta a fianco del Mouser. «All'inizio volevi anche addomesticarla per portarmela come serva, non è vero?» Poi sorrise in modo curioso. «Pensate a quante cose ho dovuto rinunciare.»

«Forse ho cercato di fare un po' troppe cose che andavano al di là delle mie forze» ammise con coraggio il Gray Mouser, che era arrossito fino alla punta degli orecchi. «In effetti sono molto fortunato a essere ancora vivo.» Si girò verso Cif. «Cosa che non sarebbe stata possibile se tu non mi avessi allontanato dall'oro contaminato dal fantasma.»

«Non è nulla. Tutto è accaduto perché prima ti avevo messo in mezzo all'oro» si scusò Cif appoggiando la mano su quella del Mouser. «Ma ora è stato finalmente purificato.» Aiutata da Mamma Grum, Cif aveva infatti eseguito una vera e propria cerimonia per esorcizzare le Icone, in modo da liberarle da qualsiasi influenza malefica di Simorgya che fosse rimasta dopo che il fantasma le aveva toccate. La vecchia strega non era però del tutto convinta che la cerimonia avesse avuto pieno successo.

Skor iniziò quindi a descrivere il volo del leviatano sopra il *Falco.* Afreyt annuì dicendo: «Una volta mi è capitato di trovarmi a bordo di una piccola imbarcazione mentre una balena balzava fuori dall'acqua proprio lì vicino. Non è certo un'esperienza che si possa facilmente dimenticare.»

«Non lo è nemmeno quando un mostro simile si trova dall'altra parte del parapetto» osservò il Mouser, che a quel pensiero trasalì. «Mog, che botta sarebbe stata!»

LA MALEDIZIONE DELLE PICCOLE COSE E DELLE STELLE

1

In un freddo pomeriggio all'inizio della primavera, Fafhrd e il Gray Mouser stavano conversando amabilmente, comodamente appartati in un angolo tranquillo del *Naufrago*, la famosa taverna di Porto Salato sull'Isola della Brina. Anche se era da poco più di un anno che vivevano su quell'isola, avevano incominciato a frequentare abitualmente il *Naufrago* solo da otto mesi e quell'angolo del locale era ormai riservato a loro. I due eroi avevano l'aria stanca: quel giorno Fafhrd si era occupato della supervisione dei lavori di riparazione del *Falco marino*, iniziati approfittando della bassa marea, e poi si era esercitato nel tiro con l'arco; il Mouser, invece, aveva diretto i lavori di carpenteria per la realizzazione di un magazzino e dei nuovi alloggi per i suoi uomini, approfittando anche per procedere all'inventario della merce. Al secondo boccale di birra la stanchezza sembrava essersi dissolta e i loro pensieri avevano preso a fluire liberamente.

Tutt'attorno potevano udire il chiacchierio animato degli uomini di ritorno dal lavoro; al bancone, tre dei loro luogotenenti borbottavano davanti a un boccale di birra: erano Skor, grande e grosso, braccio destro di Fafhrd e i due uomini del Mouser, due ladruncoli di corporatura minuta, Pshawri e Mikkidu. Dietro al bancone, il padrone del locale stava accendendo due

grosse lanterne, mentre fuori la luce del giorno andava scomparendo e il sole era ormai già completamente tramontato.

Con la fronte corrugata il Mouser era impegnato a tagliarsi l'unghia del pollice con il suo Artiglio di Gatto, un pugnale affilato come un rasoio. Rivolto a Fafhrd disse: «Ci pensi? Neanche diciassette lune fa eravamo seduti proprio come lo siamo adesso nella *Taverna dell'Anguilla d'Argento* a Lankhmar, fantasticando sulla leggendaria Isola della Brina. E invece ora eccoci qui.»

«Lankhmar» ripeté Fafhrd, disegnando sul tavolo un cerchio con il suo uncino che da quel famoso giorno dell'apparizione del fantasma considerava come la sua mano sinistra. «Qualcuno deve avermi parlato di quella città. È strano come i nostri pensieri vadano spesso in perfetta sincronia, come se un tempo fossimo davvero stati parte di un unico individuo, eroe o demone, vagabondo o filosofo che fosse.»

«È più probabile che si trattasse di un demone» intervenne immediatamente il Mouser. «Un demone-guerriero. Ne abbiamo già parlato altre volte, non ti ricordi? Concludemmo che il suo urlo di battaglia era simile a un grugnito; forse era una specie di uomo-orso.»

Fafhrd fece un piccolo sogghigno e poi continuò, dicendo: «Ma quella famosa notte a Lankhmar, credo ci scolammo una dozzina di boccali di birra a testa, corretti pure con acquavite, ci puoi scommettere. È difficile distinguere tra sogno e realtà. Mi sembra sia stato a quel punto che le due eroine dell'isola leggendaria fecero la loro apparizione in carne e ossa all'*Anguilla d'Argento*, non ti ricordi?»

Ignorando quasi le parole del Nordico, il piccoletto, tutto vestito di grigio dalla testa ai piedi, continuò con i suoi ricordi usando lo stesso tono trasognato con cui aveva iniziato a raccontare: «E tu eri ubriaco fradicio, non negarlo! Ti lamentavi disperatamente dicendo che avresti desiderato poter contare su un vero lavoro, una casa, dei figli, avere delle responsabilità e perfino una moglie!»

«Sì, e non ti sembra forse che ne abbia trovata una?» gli domandò Fafhrd. «E pure tu, del resto, zoticone che non sei altro, tu che eri fradicio come una spugna e ti lamentavi del tuo triste destino!» Improvvisamente il suo sguardo si fece pensieroso e aggiunse: «Anche se forse è meglio chiamarla compagna o amante, anzi forse "partner" sarebbe la parola più adatta.»

«Meglio usarle tutte e tre» concordò il Mouser. «Per quanto riguarda tutto il resto, poi, devi ammettere che ne abbiamo avuto a sufficienza, tutti e

due. Fatta eccezione forse, almeno per quanto mi riguarda, dei figli. A meno che tu non consideri i tuoi uomini come tuoi figli, anche se forse un po' cresciuti, come a volte tendo a fare io.»

Durante quest'ultima parte della conversazione, Fafhrd aveva continuato a guardarsi attorno, allungando il collo in direzione dell'entrata. D'un tratto si alzò in piedi dicendo: «Visto che stiamo parlando di loro, non credi che potremmo raggiungere le signore? Mi sembra che il tavolo di Cif e di Afreyt sia più grande del nostro.»

«Senza dubbio» osservò il Mouser balzando in piedi. Poi aggiunse sottovoce: «Dimmi, sono appena entrate o proprio non le abbiamo viste, assetati come eravamo?»

Fafhrd si strinse nelle spalle mostrando il palmo della mano. «Chi può dirlo? E a chi importa?»

«A loro, forse» gli rispose il compagno.

2

Molte leghe lankhmariane più a sud, là dove la notte era più scura e non splendeva mai la luna, l'arcimago Ningauble si stava consultando con la maga Sheelba sul ciglio della Grande Palude Salata. I suoi sette occhi ricamavano disegni dai riflessi verdastri, nascosti sotto al cappuccio, mentre egli si sporgeva pericolosamente dal palanchino del suo gigantesco elefante inginocchiato a terra, che lo aveva condotto dalla sua caverna solitaria attraverso la Terra Sommersa, superando ogni sorta di influssi malefici, fino ad arrivare al luogo del loro appuntamento. La maga, con il volto privo di occhi rivolto verso l'alto, si ergeva in tutta la sua statura sulla soglia della piccola capanna; era arrivata dalla zona più malsana, proprio al centro della palude, sulle tre lunghe gambe stecchite e malferme che si erano ora completamente irrigidite. I due maghi avevano cercato invano di sovrastare, gridando e urlando a più non posso, l'indicibile frastuono cosmico, impercettibile tuttavia ad un orecchio umano, che aveva fino ad allora impedito loro di comunicare da grandi distanze. Ma ora, finalmente, erano riusciti a incontrarsi.

«Ho le prove inequivocabili che questo immenso scompiglio che si è venuto a creare nel regno della magia e che rovina i miei incantesimi, è dovuto alla scomparsa da Lankhmar del mio servo e discepolo Fafhrd il Barbaro» disse Ningauble col respiro affannoso. «La mia magia perde ogni potere senza di lui, sì, proprio lui che mi stava ad ascoltare con la massima

attenzione, sempre pronto: tutte le grandi imprese non hanno alcuna speranza di successo senza il suo idealismo romantico e appassionato.»

Nascosta nel buio, Sheelba gli rispose: «Anche i miei nefasti incantesimi ne risentono, da quando il Mouser, mio protetto, se ne è andato con Fafhrd; non funzioneranno più senza le sue truffe e le sue incredibili malignità. Bisogna che faccia ritorno da quel ridicolo posto ai confini del mondo che chiamano Isola della Brina, e Fafhrd insieme a lui!»

«Ma come possiamo fare se i nostri incantesimi non hanno più alcun effetto? Di chi possiamo fidarci perché compia una simile missione e li vada a riprendere? Conosco una giovane demone che potrebbe essere all'altezza del compito, ma è ora schiava di Khahkht, potente stregone di quella landa di ghiacci. Khahkht è anche tuo nemico. O credi forse che spetti a noi due spingerci fino al regno degli spiriti alla ricerca di quel loro antenato, quell'essere primitivo conosciuto con il nome di Urlatore? Sarebbe un compito davvero ingrato! Ovunque io rivolga il mio sguardo non riesco a vedere altro che ostacoli e incertezze.»

«Informerò della loro scomparsa Mog, dio dalle sembianze di ragno, la divinità protettrice del Mouser. Questo rumore infernale non mi impedirà di pregare!» lo interruppe Sheelba con voce tagliente. La presenza di quel mago così loquace, con i suoi sette occhi che potevano vedere sette aspetti di un solo problema, la portava sempre a cercare di fare del suo meglio. «Manda anche tu qualcuno ad avvisare gli dèi che proteggono Fafhrd, Kos il bruto dell'età della pietra e quell'odioso Issek senza mani. Non appena impareranno dove si trovano i loro fedeli, li colpiranno con maledizioni tali da riportarli immediatamente indietro, pregandoci di liberarli da quelle sofferenze.»

«Perché non ci ho pensato io prima?» si lamentò Ningauble, il Pettegolo degli Dèi. «Forza, mettiamoci al lavoro!»

3

Nella paradisiaca Terra degli Dèi, agli antipodi della Terra delle Ombre e di quello che è conosciuto come il polo della morte nel mondo di Nehwon, all'estremità più meridionale del continente più meridionale di quel mondo, lontano e ben protetto dai tumulti dei paesi del nord dalla Grande Corrente Equatoriale che scorre verso Oriente, che secondo alcuni trasporta le stelle, dai deserti sub-equatoriali e dalle Montagne dei Bastioni, vivevano Kos, Issek e Mog. Le tre divinità preferivano tenersi in disparte ri-

spetto alle divinità più raffinate e civilizzate di Nehwon, che trovavano da ridire sui pidocchi e sulle pulci di Kos, e sulla effeminatezza di Issek, per quanto Mog avesse sporadici contatti con questi dèi, con gli "esseri superiori", come sarcasticamente li definiva.

Immersi in stanche elucubrazioni divine, per non dire quasi in uno stato di semi-incoscienza mortale, cercando di capire perché il numero di preghiere, di suppliche e perfino di bestemmie era stato così scarso ultimamente, quelle tre divinità così bistrattate risposero con immediato ed estremo entusiasmo alle richieste dei due maghi.

«Quei due furfanti!» sibilò Mog storcendo le sottili labbra in una specie di smorfia. «Proprio così! C'è lavoro per tutti, miei cari! Eccovi una buona occasione per tornare a lanciare le vostre maledizioni e vendicarvi.»

«Proprio una bella notizia!» esclamò Issek agitando i moncherini in preda all'eccitazione. «Avrei dovuto immaginarmelo! I nostri uomini più fedeli, rifugiatisi lontano nell'Isola glaciale della Brina, dimenticata dal mondo, ancora più lontana della Terra delle Ombre, quasi al limite dei nostri poteri. Che farabutti! Ma gliela faremo pagare!»

«Cani ingrati!» sibilò Kos digrignando i denti sotto la folta barba nera. «Non solo ci hanno ripudiato come loro padri divini, genitori legittimi, ma hanno addirittura abbandonato qualsiasi divinità decente esistente a Nehwon per unirsi ad atei, frequentando strane divinità reiette. Ah, ma giuro che li faremo soffrire. Dov'è la mia mazza chiodata?»

Era già capitato che Mog e Issek si fossero trovati a dover trattenere Kos, impedendogli di precipitarsi fuori dalla Terra degli Dèi per punire personalmente i suoi fedeli più disobbedienti e ribelli.

«Cosa ne dite di mettergli contro le loro stesse donne, come facemmo la volta scorsa?» propose Issek in preda all'agitazione. «Le donne esercitano sugli uomini un potere grande quasi quanto quello degli dèi.»

Mog scosse il suo cefalotorace da umanoide. «I nostri ragazzi sono troppo grezzi; se mettiamo Cif e Afreyt contro di loro finiranno per andare con le due prostitute di Porto Salato, Rill e Hilsa e così via.» Ora che avevano richiamato la sua attenzione sull'Isola della Brina, sapeva senza ombra di dubbio come stessero le cose laggiù, prerogativa tipica degli dèi. «No, direi di non ricorrere alle donne, questa volta.»

«Accidenti a tutte queste stupidaggini!» ruggì Kos. «Voglio solo torture per loro! Mandiamogli la grande tosse e la peste urticante!»

«Ma non possiamo neanche rischiare di perderli» rispose prontamente Mog. «Come ben sapete, spacconi che non siete altro, non abbiamo altri

fedeli che loro! Del resto dovreste anche sapere che le minacce è meglio farle che metterle in atto! Propongo quindi di infliggere loro le preoccupazioni e le sofferenze della vecchiaia e della sua inseparabile, anche se apparentemente invisibile, amica: la Morte! O pensate forse che si tratti di un castigo troppo leggero?»

«Direi di no!» ammise Kos, riprendendo improvvisamente il controllo dei suoi nervi. «Fa paura persino a *me*! Cosa succederebbe se gli dèi dovessero morire? Un'idea mostruosa.»

«Pauroso che non sei altro!» gli disse Issek con stizza. Poi, rivolto a Mog con rinnovato interesse: «Quindi, se ho capito bene, vecchio Rag, gli interessi del caro Mouser andranno pian piano riducendosi, il suo orizzonte si restringerà da una vita piena di avventure ad un'altra legata alle piccole cose di ogni giorno: il comodino, il tavolo, le latrine e l'acquaio. Non più la strada maestra, ma il marciapiede; non più l'oceano, ma solo pozzanghere; non più l'orizzonte aperto dinnanzi a sé, ma il vetro appannato della finestra; non più il rumore del tuono in lontananza, ma il crocchiare delle nocche e i fischi negli orecchi.»

Gli otto occhi di Mog si strinsero dalla contentezza. «E per il tuo Fafhrd suggerirei qualcosa di diverso, in modo da creare discordia tra i due, così che non si possano capire né aiutare reciprocamente. Perché non lasciargli come unico interesse quello di contare le stelle? Tutto il resto finirà per sembrargli insulso e privo di interesse; la sua unica preoccupazione saranno quelle piccole luci lassù in cielo.»

«Così, con la testa sempre rivolta all'insù» continuò Issek afferrando il concetto al volo, «inciamperà di continuo e non gli sarà facile dedicarsi ai piaceri terreni con tutti quei lividi.»

«Ma sì, potremmo fargli imparare i nomi di tutte le stelle e la loro posizione nel firmamento!» intervenne Kos. «Avrà lavoro assicurato per l'eternità. Io stesso non potrei sopportarlo. Esiste un'infinità esagerata di stelle, come un nugolo di pulci o di mosche. Un vero insulto per gli dèi, quello di affermare che siamo stati noi a crearle!»

«E poi, quando si saranno sufficientemente umiliati e si prostreranno ai nostri piedi» disse con soddisfazione Issek, «vedremo se liberarli dalle loro maledizioni o limitarci ad alleviare le loro pene.»

«Io suggerirei di fargliela scontare per sempre» urlò Kos. «Nessuna pietà! Dannazione eterna! Ben gli sta!»

«Prenderemo in considerazione questa ipotesi quando sarà il momento» disse Mog. «Coraggio signori, al lavoro! Dobbiamo escogitare e studiare il

nostro piano nei minimi dettagli!»

4

Alla *Taverna del Naufrago* Fafhrd e il Gray Mouser, nonostante i timori di quest'ultimo, erano stati invitati ad unirsi alla compagnia e ad offrire da bere a tutti: ad Afreyt e Cif, loro compagne, ai cittadini più in vista dell'Isola della Brina, alle vecchie matrone di antiche famiglie in via di estinzione in quella strana repubblica, nonché a tutti i compagni di avventure dei nostri due eroi, che nel corso di quell'ultimo anno li avevano sempre seguiti nelle loro scorribande, dividendo con loro affari di ogni genere, compresi quelli di cuore. Le loro ultime scorrerie erano state l'attacco, risoltosi quasi senza spargimento di sangue, sferrato alla folle flotta di Mingol del mare grazie all'aiuto dei dodici giganteschi cavalieri e di altrettanti ladri-guerrieri, piccoli e minuti, che i due eroi avevano portato con sé, e alla opinabile collaborazione dei due dèi vagabondi dell'universo, Odin e Loki. Altra pregevole impresa, anche se forse di minore importanza, era stata la breve spedizione per recuperare alcuni dei tesori dell'isola, una serie di manufatti d'oro denominati le Icone della Ragione. A monte di tutto c'erano sempre state Afreyt e Cif, che li avevano *assoldati* per compiere queste imprese, unendo così fin dall'inizio gli affari e le avventure di cuore. Un'altra spedizione di successo dal punto di vista degli affari era stata quella intrapresa dal Mouser, divenuto Capitano Mouser per l'occasione, sulla galera di Fafhrd, il *Falco marino*, con uno strano equipaggio formato in parte da guerrieri e in parte da ladri, rifornita ed equipaggiata da Cif e da Afreyt, diretta verso il porto di No-Ombrulsk, spesso coperto dai ghiacci. Oltre, naturalmente, a qualche altro lavoretto svolto dai loro uomini e dalle donne alle dipendenze di Cif e Afreyt.

Per quanto riguardava invece le avventure di cuore, entrambe le coppie, anche se apparentemente ancora giovani, erano veterane nell'arte amorosa, attente e accorte in questo tipo di esperienze a lasciarsi coinvolgere il meno possibile in nuove relazioni, questa compresa, dedicando il minimo impegno e garantendo la massima riservatezza. Dalla tragica morte del loro primo grande amore le uniche distrazioni erotiche di Fafhrd e del Mouser erano state per lo più legate a una lunga e strana serie di schiave crudeli per quanto affascinanti, oltre a vagabonde, virago, principesse demoniache, entrate nella loro vita quasi per caso e uscitene con la stessa facilità, forse più incidenti di percorso che veri e propri obiettivi delle loro fantasti-

che avventure. Entrambi sentivano che questo nuovo rapporto che li legava a quelle due donne dell'Isola della Brina era per lo meno più serio di quelli avuti in passato. Per Afreyt e Cif le esperienze amorose erano state altrettanto passeggere, e avevano coinvolto gli abitanti dell'isola, notoriamente poco romantici ed estremamente pratici fin da giovani, e ogni sorta di avventurieri del mare, venuti e ripartiti dall'oggi al domani.

Tutto sommato sembrava che per le due coppie le cose stessero procedendo per il meglio, almeno in campo amoroso.

E ad essere onesti, questa era una grossa soddisfazione e un vero e proprio conforto per il Mouser e per Fafhrd, forse più di quanto avrebbero mai ammesso a se stessi. Entrambi stavano cominciando a sentire il peso delle loro avventure, specialmente per imprese come quest'ultima, che invece di essere come una delle solite scorrerie da lupi solitari, richiedeva il reclutamento e quindi il comando di altri uomini, implicando per loro l'assunzione di maggiori responsabilità. Era naturale che dopo simili fatiche essi sentissero il bisogno di concedersi un po' di riposo e qualche distrazione in tutta tranquillità, distogliendo per un attimo la propria attenzione dalle fatiche e dalle preoccupazioni del destino, della fortuna e dalle nuove speranze. D'altro canto, anche Cif e Afreyt erano ormai inclini a confessare di provare sensazioni molto simili a queste.

Era quindi piacevole per tutti e quattro ritrovarsi alla luce del tramonto, così particolare sull'Isola della Brina, per godersi assieme un boccale di birra, chiacchierando amabilmente della giornata appena trascorsa e dei progetti per l'indomani, ricordando la loro recente vittoria sui Mingol e informandosi educatamente sulla vita privata di ciascuno di loro prima di incontrarsi, accorgendosi con piacere di poter contare adesso su due o tre persone delle quali ci si poteva fidare completamente, e non più una sola e per di più dello stesso sesso.

Nel corso di queste chiacchiere, ancora una volta Fafhrd aveva tirato fuori quel suo vecchio pallino secondo il quale lui e il Mouser erano le due metà, o magari solo due piccoli frammenti, di un famoso eroe leggendario del passato, il che spiegava perché così di frequente i loro pensieri coincidessero alla perfezione.

«È strano» osservò Cif, «anche io e Afreyt pensiamo esattamente la stessa cosa. Ci crediamo parte dello spirito della grande regina dell'isola, la strega Skeldir, che secoli e secoli fa, quando ancora Simorgya era un immenso impero sopra le acque e non un regno sottomarino, sventò gli attacchi instancabili degli abitanti di quelle terre. Come si chiamava il vostro

eroe? O il vostro lupo solitario, se preferite chiamarlo così.»

«Non lo so, mia cara. Forse visse in tempi troppo antichi per avere un nome, quando non esisteva molta differenza tra uomini e bestie. Si riconosceva per il suo urlo di battaglia: un profondo ruggito di leone che lanciava quando si preparava a sferrare un attacco.»

«Un altro particolare in comune!» osservò Cif. «La Regina Skeldir avvertiva della sua presenza con una breve e secca risata ogni qual volta si trovava di fronte a un pericolo, specie quelli capaci di stupire e confondere anche i più coraggiosi.»

«Gusorio è il nome del nostro bestiale antenato» intervenne il Mouser. «Non so cosa ne pensi Fafhrd, ma era il Grande Gusorio. Gusorio l'Urlatore.»

«Adesso sì che fa venire in mente un vero e proprio animale» lo interruppe Afreyt. «Dimmi, ti è mai capitato di sognare o di vedere questo Gusorio? O almeno di avere l'impressione di udire il suo grido di battaglia nel buio della notte?»

Ma l'attenzione del Mouser sembrava essersi completamente concentrata sulle macchie sopra la tavola. Piegò la testa per osservarle meglio.

«No, mia cara» rispose Fafhrd in sua vece. «Almeno non a me. Si tratta di una storia che ci è stata raccontata da una strega o da un'astrologa e non di fatti realmente accaduti. E voi, avete mai sentito la secca risata della Regina Skeldir? Vi è mai capitato di vedere quella leggendaria strega-guerriera?»

«No, a nessuna di noi due» ammise Afreyt. «Anche se ne parlano tutte le antiche pergamene custodite nell'isola.»

Mentre Afreyt gli rispondeva, lo sguardo di Fafhrd era fisso oltre di lei. Ella si voltò e vide la porta del *Naufrago* aperta nella notte.

Cif si alzò in piedi. «Allora siamo d'accordo? Ci vediamo per cena a casa di Afreyt tra mezz'ora?»

I due uomini annuirono con aria distratta. Fafhrd piegò la testa verso destra, continuando a fissare oltre le spalle di Afreyt che, con un sorriso si spostò gentilmente nella direzione opposta.

Il Mouser si era allungato all'indietro piegando leggermente la testa e ora il suo sguardo si spostava dal piano del tavolo alla sua base.

«Questa notte Astarione tramonta subito dopo il calar del sole. C'è poco tempo ancora per osservarla» commentò Fafhrd.

«Dio mi scampi dal toglierti la visuale delle stelle» mormorò ridendo Afreyt mentre anche lei si alzava. «Vieni, cugina.»

Il Mouser smise di osservare la blatta che camminava sul tavolo quando questa cadde sul pavimento: le mancava una zampa e zoppicava in maniera curiosa. Lui e Fafhrd finirono le loro birre e poi si incamminarono lentamente dietro le due donne lungo la stretta strada; l'occhio del primo era meditabondo, fisso sul marciapiede, come se avesse dovuto trovarvi un tesoro, mentre lo sguardo dell'altro vagava nel cielo fra le stelle che sembravano ammiccargli, sciorinando i nomi di quelle che conosceva e numerando, per altezza e direzione, quelle che ancora gli erano sconosciute.

5

Ora che erano riusciti a mettere in pratica il loro piano, Sheelba rientrò nuovamente al centro della Grande Palude e Ningauble fece ritorno alla sua caverna, mentre la tempesta andava calmandosi, segno, questo, di buon auspicio. Dal canto loro, i tre dèi sorridevano, rinvigoriti dalle loro stesse maledizioni. Quello squallido pezzetto di Paradiso che essi occupavano sembrava ora meno freddo a Issek e meno snervante a Kos, e l'infida mente da ragno di Mog si dedicava a percorsi più piacevoli.

Adesso che il seme era ben piantato, se fosse stato lasciato germinare in pace avrebbe senza dubbio dato i frutti sperati, ma qualche dio, e forse anche qualche mago, non poté resistere alla tentazione di vantarsi e spettegolare di quanto era successo, raccontandolo in giro a predicatori chiacchieroni e a vecchie pettegole. Così la voce di ciò che era stato progettato arrivò fino agli orecchi dei potenti, tra i quali anche quei due che avevano creduto di essersi finalmente liberati di Fafhrd e del Mouser e che non volevano assolutamente più vederli tornare a Lankhmar. E, si sa, i potenti sono grandi seccature e dedicano la maggior parte del loro tempo a cercare di evitare qualunque cosa che possa disturbare la pace delle loro menti.

Fu così che Pulgh Arthonax, signore corrotto e perverso di Lankhmar che odiava ogni sorta di eroi, soprattutto i giganti dalla carnagione chiara come Fafhrd, e Hamomel, uomo crudele e meschino, Gran Maestro della Corporazione dei Ladri, che detestava il Mouser perché suo diretto concorrente e soprattutto per aver sottratto alla Corporazione dodici dei neofiti più promettenti per farli diventare propri seguaci, si riunirono in consiglio; decisero di consultarsi e di interpellare l'Ordine degli Assassini, una *élite* della Confraternita degli Assassini. Commissionarono quindi all'Ordine di liquidare al più presto i due eroi nell'Isola della Brina, prima che essi potessero fare ritorno a Lankhmar. Essendo entrambi abili signori oltre che

avidi e insaziabili, Arth-Pulgh e Hamomel riuscirono a mercanteggiare quanto più possibile sul prezzo e a imporre come loro condizione che i tre quarti di qualsiasi tesoro fosse stato trovato di proprietà dei due eroi venissero loro restituiti come legittima spettanza.

L'Ordine redasse i mandati di esecuzione e quindi scelse, fra i tanti in quel momento senza occupazione, due sicari. Nel corso di una solenne cerimonia celebrata in tutta segretezza, a cui presero parte solo il Maestro e il Tesoriere, i due assassini furono privati della loro vera identità e ribattezzati come la "Morte di Fafhrd" e la "Morte del Mouser": erano quelli i nomi con cui d'ora in poi avrebbero dovuto chiamarsi per portare a termine il compito a loro assegnato.

6

Il giorno seguente, vista la bassa marea, i lavori di riparazione al *Falco marino* continuarono. Era il primo giorno della Luna delle Streghe. Durante una pausa nella tarda mattinata, Fafhrd si allontanò dai suoi uomini per scrutare il cielo azzurro in lungo e in largo. Skor si azzardò a seguirlo sulla sabbia bagnata, cercando di capire dove fosse rivolto il suo sguardo; non riusciva a vedere nulla in cielo, ma sapeva per esperienza che il capitano aveva una vista eccezionale.

«Aquile di mare?» gli chiese sottovoce.

Fafhrd lo guardò pensieroso, poi gli sorrise scuotendo la testa e gli confidò: «Stavo cercando di immaginarmi quali stelle potremmo vedere se fosse già notte.»

Skor aggrottò meravigliato la fronte. «Stelle di giorno?»

Fafhrd annuì. «Certo. Dove credi che siano le stelle durante il giorno?»

«Non ci sono» rispose Skor rilassandosi. «Scompaiono all'alba per ritornare la sera. La loro luce si estingue come quella del fuoco degli accampamenti in inverno. Certo che deve essere freddo lassù dove sono le stelle, oltre le cime delle montagne! Ovviamente fino a che il sole non sorge di nuovo per riscaldare il mondo.»

Fafhrd scosse il capo. «Ogni notte le stelle attraversano il cielo dirette verso occidente nelle stesse posizioni che siamo in grado di riconoscere anno dopo anno, lustro dopo lustro, addirittura dopo centinaia di anni. Esse non scompaiono all'orizzonte quando nasce il giorno, né si rintanano nei buchi della terra, ma continuano a muoversi mentre la luce del sole le nasconde alla nostra vista, sotto la coltre del giorno, per così dire.»

«Stelle che splendono di giorno?» domandò Skor cercando di nascondere la sorpresa e una certa perplessità. Poi colse il movimento di Fafhrd (o per lo meno pensò di averlo colto) e nei suoi occhi apparve una certa preoccupazione: sapeva bene che il Capitano era un buon generale e aveva la mania di scovare le tracce del nemico, specialmente nei terreni che consentivano di nascondersi, come una foresta sulla terraferma o la nebbia in alto mare. Era quindi nella sua natura applicare lo stesso principio anche nel caso delle stelle, studiandole con la stessa attenzione con cui aveva individuato i movimenti delle vedette della flotta Mingol che abbandonavano l'Isola della Brina.

Tuttavia era strano pensare alle stelle come a dei nemici; il Capitano era senza dubbio un uomo assai misterioso! Forse aveva dei nemici anche tra le stelle. Skor aveva sentito dire che si era portato a letto una regina dell'aria.

7

Quella notte, mentre il Gray Mouser e Cif si preparavano ad andare a letto nella casa di quest'ultima, il sole tingeva il cielo all'estremità nord-occidentale della città di Porto Salato di un meraviglioso tramonto. Cif era intenta davanti allo specchio, e il Mouser, seduto sul bordo del letto, stava tirando fuori dalla sua borsa appoggiata sul comodino una curiosa serie di oggetti dei più banali e li disponeva tutti in fila sulla superficie scura del tavolo.

Incuriosita dalla lentezza e dalla precisione dei suoi movimenti che vedeva riflessi nello specchio argentato di fronte a lei, Cif prese una piccola scatola nera e piatta, si avvicinò e si sedette di fianco a lui.

Fra tutti gli oggetti allineati sul comodino vi era anche una piccola ruota dentata di legno, grande quasi quanto una moneta di Sarheenmar, alla quale mancavano due o tre denti, una piuma di fringuello, tre sassolini grigi della stessa forma rotonda, un pezzetto di tessuto di lana blu tutto sporco, un chiodo di ferro tutto storto, una nocciola, un piccolo oggetto nero e rotondo che poteva sembrare un *tik* di Lankhmar o un mezzo penny orientale.

Lo sguardo di Cif si posò sulla fila di oggetti, poi si fissò sul Mouser con aria interrogativa.

Il Mouser esordì dicendo: «Di ritorno dalle baracche, stasera, ho avuto una strana sensazione. In basso nel cielo mentre il sole stava tramontando

era appena comparsa la luna nuova, una sottile striscia argentata, chiara come il fantasma di una giovinetta, che splendeva proprio sopra la tua casa, come a indicare la tua presenza, ma non so perché non riuscivo a fare a meno di guardare il marciapiede: è lì che ho trovato queste cose; sono tante per un piccolo porto del nord. Ilthmar almeno...» si interruppe scuotendo la testa.

«Ma che ragione c'era di raccoglierle?» gli chiese. *Come un vecchio straccione*, pensò dentro di sé.

Il Mouser si strinse nelle spalle. «Non lo so. Pensavo avrebbero potuto essermi utili» aggiunse con aria perplessa.

«Sembrano cianfrusaglie utilizzate per fare un incantesimo.»

Il Mouser si strinse di nuovo nelle spalle, poi aggiunse: «Non tutte sono quello che sembrano. *Questa*, per esempio...» e indicò una delle tre sfere grigie, «non è un sassolino come gli altri, sembra un sasso di piombo per la fionda, proprio come uno dei miei.»

Colpì l'oggetto con un dito. *Questo* cadde tintinnando dal tavolo finendo sul pavimento del terrazzo con un rumore sordo a conferma della sua osservazione.

Mentre si chinava per raccoglierlo il Mouser si fermò, con gli occhi fissi a terra, osservando dapprima il marmo nero del terrazzo striato di rosso e le venature dorate, e poi il piede di Cif, appoggiandoselo in grembo per osservarlo meglio.

«Una formazione corallina pentadattile stranamente simmetrica che viene dalle profondità marine» osservò, baciandole appassionatamente la base dell'alluce, e insinuando la punta della lingua tra le dita.

«C'è un'anguilla che spunta tra gli scogli» mormorò Cif.

Con la guancia appoggiata sulla caviglia di Cif, il Mouser sbirciava oltre le sue cosce. Cif indossava una camiciola di pizzo marrone legata tra le gambe. «I tuoi capelli hanno le stesse sfumature delle venature del marmo» le disse.

«Non credi che abbia scelto il marmo proprio per questa ragione? Perché pensi che abbia voluto le venature d'oro? Questo è un regalo per te.» E così dicendo spinse la piccola scatola nera verso di lui, facendola scivolare dall'inguine fino al ginocchio.

Il Mouser si sedette per terra per osservarla meglio, continuando a tenere in grembo il piede di Cif.

Sul tessuto nero di cui era rivestita la scatola c'era una specie di nuvola impalpabile e diafana, la sottile vescica di un pesce.

«Ho intenzione di amarti intensamente stanotte, ma non così tanto da mettere al mondo una figlia» disse Cif.

«Ho visto qualcosa di simile a questo, fatto di pelle sottilissima perfettamente lubrificata» osservò il Mouser.

«Non altrettanto sicuro, però» ribatté Cif.

«È naturale che essendo nell'Isola della Brina anche questo provenga dal mare. Dimmi un po', è stato Groniger a realizzarlo centellinando lo sperma dell'isola come le sue monete?» le chiese il Mouser. Poi annuì.

Allungò l'altra mano e sollevò anche l'altro piede di Cif appoggiandolo in grembo. Dopo averlo baciato, abbandonò il viso sopra le sue caviglie rimirando la sottile fessura tra le sue gambe. «Ho intenzione di imbarcarmi per un altro viaggio» le disse con un'espressione estasiata, emettendo un tenue grugnito, «lungo e intenso, godendo di ogni attimo, come quello che ho fatto questa sera per arrivare fin qui.»

Cif annuì, domandandosi pigramente se quel gemito fosse stato di Gusorio, anche se pareva troppo flebile per esserlo veramente.

8

A bordo di una nave carica di grano salpata da Lankhmar e diretta a nord, verso la Terra delle Otto Città, la Morte di Fafhrd, alta e magra, allampanata come uno spaventapasseri, stava dicendo al suo compagno: «Questa parte mi piace e non mi piace. Sembra essere un viaggio tranquillo, ma si prospetta lungo e, a quanto pare, freddo come le chiappe di una strega anche se è estate. Arth-Pulgh è un triste figuro, che porta male per giunta. Allungami una nespola dal sacco.»

La Morte del Gray Mouser, agile come una donnola, sempre con il sorriso sulle labbra gli rispose: «Non più meschino e crudele di quanto non sia Hamomel. Lavorare per loro è comunque una fregatura. Non mi sono ancora immedesimato in questa nuova vittima non conoscendone i gusti. Eccoti una mela.»

9

Una settimana più tardi, in una serata straordinariamente mite per quella stagione, la Luna delle Streghe brillava alta in cielo al suo primo quarto, come un calice d'argento pieno di stelle dal quale il nettare lunare si riversava tra le labbra dell'Occidente attirato dalla stessa dea che lo aveva sol-

levato. Afreyt e Fafhrd avevano appena terminato di cenare a lume di candela a casa di Afreyt, all'estremità settentrionale di Porto Salato; avevano poi deciso di fare una passeggiata nel grande prato in direzione dell'Elvenhold, un picco roccioso alto e sottile, a strapiombo sui campi mossi dal vento, quasi a una lega di distanza verso ovest.

«Guarda come il pendio declina verso il Targe» osservò Fafhrd fissando la collinetta, riferendosi alla costellazione più settentrionale nei cieli di Lankhmar. «Sembra uno strale di granito scagliato in cielo dagli dèi degli Inferi.»

«Stasera la terra esala il calore delle fucine di questi dèi, mentre fiori e piante emanano dolci fragranze e i profumi dell'estate. Fermiamoci ancora un po'» gli disse Afreyt. In effetti pur non essendo ancora piena estate, l'aria era già greve come nel pieno della stagione. Ella sfiorò la spalla di Fafhrd e si lasciò cadere sul morbido tappeto erboso.

Dopo aver scrutato l'orizzonte per individuare in cielo qualche stella sul punto di sorgere o di tramontare, Fafhrd si sedette accanto a lei. Si udì in lontananza il suono grave di un corno, proveniente dalla città alle loro spalle o addirittura dal mare.

«Sono i pescatori della notte che chiamano a raccolta i pesci» azzardò Fafhrd.

«La notte scorsa ho sognato che un essere bestiale usciva dal mare e mi seguiva gocciolante di salsedine mentre cercavo di fuggire nella fitta boscaglia. Tra i tronchi degli alberi, immerso nell'oscurità, potevo distinguere il suo corpo ricoperto di squame argentate. Ma non ne ero spaventata e anche lui sembrava averlo capito, perché più mi seguiva e più il suo aspetto mutava trasformandosi da bestia in creatura del mare: non era venuta per farmi del male, ma solo per avvertirmi.»

«Di che cosa?» le chiese Fafhrd; poi, non ricevendo risposta, soggiunse: «Di che sesso era?»

«Era femmina... perché?» gli rispose immediatamente Afreyt, poi si fece pensierosa. «Be', almeno credo. Ma aveva sesso? Mi domando perché non ho aspettato che mi raggiungesse o non mi sono voltata all'improvviso per andarle incontro. Credo di aver avuto la sensazione, anche se questo non mi faceva paura, che se l'avessi fatto si sarebbe trasformata di nuovo in bestia, una bestia dalla voce cavernosa.»

«Anch'io ho fatto dei sogni strani la scorsa notte. Potrà sembrare strano, ma i miei sogni assomigliano molto ai tuoi. Ma forse è stato di giorno che ho sognato! Mi capita spesso di sognare di giorno, ultimamente!» disse

Fafhrd lasciandosi cadere all'indietro, lungo disteso sull'erba per osservare meglio le sette stelle a spirale del Targe. «Ho sognato di essere rinchiuso nel castello più grande del mondo, con un milione di sale buie e misteriose. Stavo cercando Gusorio (devo ammettere che quella vecchia leggenda che mi vede legato al Mouser è qualcosa di più di un semplice scherzo), perché mi avevano detto, forse un sogno nel sogno, che aveva un messaggio per me.»

Afreyt si girò, chinandosi su di lui con gli occhi fissi in quelli di Fafhrd mentre lo ascoltava con attenzione. I suoi capelli chiari dai riflessi dorati ricadevano dolcemente sulle spalle. Fafhrd si sistemò meglio, in modo da poter vedere cinque delle sette stelle del Targe attorno al capo di Afreyt come una corona, mentre osservava con ammirazione le ombre sulla gola di lei e il laccio argenteo che le chiudeva i lembi del corpetto viola. La voce di Fafhrd risuonò nella notte: «Nella millecinquecentesima sala potevo vedere in piedi davanti alla porta una figura vestita di scaglie d'argento (è qui che i nostri sogni si assomigliano) che mi voltava le spalle. Più la fissavo, più mi sembrava alta e magra rispetto a quello che avrebbe dovuto essere Gusorio. Comunque mi misi a chiamarlo a voce alta e, nel momento stesso in cui gridavo, mi resi conto di aver fatto uno sbaglio irreparabile: la mia voce avrebbe causato un'orribile trasformazione che avrebbe messo la mia vita in pericolo. Non ti sembra che anche su questo particolare i nostri sogni coincidano? Ma poi, mentre la creatura stava per girarsi verso di me, mi sono svegliato. Mia bella principessa, lo sai che le stelle del Targe ti stanno facendo da corona?» La sua mano destra si mosse verso l'arco d'argento oscurato dalla nuca di Afreyt, quando ella si chinò su di lui per baciarlo.

Beandosi di questi e di altri piaceri, mentre il profilo dell'Elvenhold si delineava all'orizzonte dove la luna stava per tramontare e le stelle brillavano tutt'attorno conferendo a quel momento un fascino particolare, Fafhrd si meravigliava che in queste notti gli sembrasse di camminare verso la luce, verso la vita e, contemporaneamente, verso la completa oscurità, verso la morte.

10

«Non c'è alcun dubbio, il Capitano Mouser è cambiato» disse Pshawri, stupito e allo stesso tempo preoccupato per il suo Capitano, rivolto al suo compagno, il luogotenente Mikkidu, con un tono che non ammetteva repli-

che. I due sedevano ad un tavolo della *Taverna del Naufrago* davanti a un boccale di birra. «Se non ci credi, posso farti anche un altro esempio: tu sai benissimo quanta attenzione il Capitano riservi al nostro rancio, per assicurarsi che il cuoco non ci avveleni. Di solito assaggiava un mestolo di stufato osservando cosa mancava, a volte addirittura ordinava di renderlo più saporito (è successo una volta, ti ricordi?) e poi se ne andava di corsa. Be', oggi pomeriggio lo stavo spiando mentre era in piedi di fronte alla pentola che bolliva. Stava lì immobile a fissarla, e non si è mosso per tutto il tempo necessario ad ammainare la vela maestra del *Relitto* e issarla di nuovo; guardava la pentola che bolliva e ribolliva, mostrando grande interesse per i fagioli e i pezzi di pesce che andavano su e giù, le rape e carote che giravano vorticosamente, come se vi leggesse il futuro, pronosticando il destino del mondo!»

Mikkidu annuì. «Oppure capita che se ne vada in giro piegato in due come Mamma Grum per osservare particolari che neanche una formica noterebbe. Mi è anche capitato di seguirlo mentre camminava curvo lungo una strada che avrebbe potuto essere la pianta di un labirinto. Non faceva che indicarmi ogni più piccola cosa: un groviglio di capelli, una monetina, un sassolino, un pezzetto di pergamena scarabocchiato in caratteri runici, cacche di topo e una blatta morta.»

«Te l'ha forse fatta mangiare?» gli chiese Pshawri.

Mikkidu scosse la testa sorpreso. «Assolutamente no. Alla fine, quando ormai avevo i crampi alle gambe, mi ha detto: "Voglio che tu tenga ben in mente queste cose in futuro".»

«Be', anche il Capitano Fafhrd...»

I due ex-ladri alzarono gli occhi. La testa quasi pelata di Skor sporgeva oltre il separé e li stava osservando con aria preoccupata. «... è sempre così intento a guardare le stelle, notte e giorno, che è quasi un miracolo che non si sia ancora rotto l'osso del collo camminando per Porto Salato. Credete che qualche spirito maligno li abbia stregati entrambi?»

Di solito gli uomini del Mouser e quelli di Fafhrd tendevano a considerarsi rivali, sospettando gli uni degli altri, e cercavano di ostacolarsi a vicenda quanto più potevano. Il fatto che unissero ora quel poco che sapevano e tenessero consiglio sul da farsi dava un'idea precisa di quanto fossero preoccupati per quello che stava succedendo ai loro capitani.

Pshawri si strinse nelle spalle. «Chissà? Sono stupidaggini, però...»

«Mali tremendi abbondano qui» intonò Mikkidu. «Khahkht, Mago dei Ghiacci, i fantasmi della Rampa delle Stelle, il regno sommerso di Simor-

gya...»

11

In quel preciso istante Cif e Afreyt, sedute nella sauna, stavano chiacchierando in completa libertà. Afreyt confidava ridendo a Cif: «Sai? Fafhrd ha paragonato i miei capezzoli alle stelle.»

Cif ridacchiò in mezzo al vapore e le rispose con divertito orgoglio: «Il Mouser, invece, ha paragonato il mio didietro ad una stella. *E* al delicato incavo di una mela. E il suo membro penetrante a uno stiletto! Qualsiasi cosa li tormenti non si nota certo a ietto.»

«O invece sì?» si chiese Afreyt ridendo. «Nel mio caso sono le stelle, nel tuo frutta e posate.»

12

La Morte di Fafhrd e la Morte del Mouser viaggiavano a dorso di mulo in coda a una piccola carovana di mercanti alla quale si erano uniti per proseguire il viaggio attraverso le foreste della Terra delle Otto Città da Kvarch Nar a Illik Ving, mentre la Luna delle Streghe splendeva alta nel cielo. Ad un tratto, la Morte di Fafhrd osservò: «Il problema in questi casi, quando si impersona a lungo la "morte" di qualcuno, è che si finisce per dimenticare la propria identità, i propri interessi, soprattutto se si è degli attori coscienziosi.»

«Non necessariamente» gli rispose l'altro. «Credo invece che questo dia una buona opportunità per fare un esame di coscienza a mente fredda (quale mente può essere più fredda di quella della Morte?) e valutare a fondo senza ostacoli i termini del contratto per il quale si lavora.»

«Anche questo è vero» osservò la Morte di Fafhrd, carezzandosi il mento mentre il mulo procedeva tranquillamente. «Perché credi che si sia parlato tanto del bottino che possiamo trovare?»

«Per quale altra ragione se non che Arth-Pulgh e Hamomel si aspettano che le nostre vittime abbiano per le mani un ingente tesoro o almeno sappiano dove è nascosto? Se non altro ecco un pensiero che ci potrà riscaldare nelle fredde notti che ci aspettano!»

«Senza dubbio. Allo stesso tempo però solleva anche un interessante interrogativo circa una delle regole del nostro Ordine: siamo stati assoldati soprattutto come assassini o come ladri?»

«Non importa» concluse la Morte del Mouser. «Sappiamo almeno che non li dobbiamo colpire prima che ci abbiano mostrato dove tengono nascosto il tesoro.»

«O i tesori» lo corresse l'altro. «Mi pare più verosimile, se i due non si fidano l'uno dell'altro, come chiunque sano di mente farebbe.»

13

Aveva da poco smesso di piovere. Appena svoltato l'angolo, proprio dietro la sala del consiglio di Porto Salato, provenienti da direzioni opposte, il Mouser e Fafhrd si scontrarono, ognuno immerso nei suoi pensieri. Il primo camminava curvo con lo sguardo rivolto verso il basso, intento a ispezionare una nuova pozzanghera, mentre l'altro stava studiando le nuvole da cui filtravano i raggi del sole. Dopo qualche attimo di sorpresa accompagnato da piccoli grugniti scoppiarono entrambi in una fragorosa risata. Fafhrd, che questo piccolo incidente aveva distolto per un istante dalla sua preoccupazione principale, notò l'espressione stupita e tremendamente triste che aveva assunto il viso del Mouser, solitamente amichevole e sorridente, uno sguardo in cui si leggeva un'immensa tristezza.

Si sentì toccato nel profondo del cuore e gli chiese: «Dov'eri finito? Credo di non averti più visto negli ultimi giorni.»

«È vero» gli rispose il Mouser con una smorfia, «sembra che viaggiamo ad altezze diverse, tu ed io: in quest'ultimo periodo abbiamo interessi completamente opposti.»

«Sì, ma come te la passi?» insistette Fafhrd.

Commosso a sua volta dal sincero interesse dell'amico e momentaneamente alla ricerca di qualcuno che potesse condividere i suoi problemi più immediati, difficilmente definibili, il Mouser prese Fafhrd in disparte e gli disse: «Se mi venissi a dire che sento nostalgia di Lankhmar ti risponderei che sei un bugiardo! Non mi mancano certo gli allegri compagni e gli amici che avevamo, neanche tutte le belle donne di cui ci circondavamo, delle quali era sempre meglio non fidarsi, con quelle labbra profumate, rosse e carnose, preziose come rubini (o forse come smeraldi?), i deliziosi seni e le loro forme procaci. Di tutto questo non mi importa assolutamente nulla! Nemmeno Sheelba, con il suo potere che scavava nella mia psiche, o il tuo Ning, piccante e ciarliero. Per non parlare dei sontuosi palazzi, i moli, le piramidi o i templi, tutto quel marmo e quegli edifici imponenti alti fino alle nuvole! Ma...» un'espressione di tristezza si dipinse sul suo volto; si av-

vicinò ulteriormente a Fafhrd e il tono della sua voce andò calando «... *le piccole cose*... sono quelle che *veramente* mi mancano: i piccoli bracieri per le strade, i graziosi cestini, come se ogni frammento fosse adorno di geroglifici; le impronte dorate e ricoperte di polvere di diamanti. Erano tutte cose che conoscevo, eppure non le ho mai osservate abbastanza da vicino, non ne ho mai assaporato a fondo i *particolari.* Ah, solo il pensiero di poter tornare indietro a contare i ciottoli nella grande Strada degli Dèi, scolpire nella mia memoria la forma di ognuno e i solchi provocati dalla pioggia! Vorrei poter essere grande appena quanto un topolino, anzi come una formica, per poter osservare tutto nei minimi dettagli. Non c'è fine al fascino di questo minuscolo universo racchiuso in un sassolino!»

I suoi occhi fissavano disperatamente quelli di Fafhrd nel tentativo di capire se quest'ultimo avesse colto almeno parte di quanto egli andava dicendo, ma il gigante che con le sue domande lo aveva spinto a parlargli dei suoi pensieri più reconditi sembrava soprappensiero, il lungo viso affilato aveva perso ogni espressione, colto da un'improvvisa melanconia, mentre i suoi occhi vagavano assenti scrutando il cielo.

«Nostalgia di Lankhmar?» stava ripetendo. «Be', certo, devo confessare che mi mancano le stelle del sud, che da qui non si possono vedere. Ma...» per un attimo il *suo* viso ed i *suoi* occhi brillarono mentre diceva «... è l'idea delle stelle che stanno ancora più a sud e che non abbiamo mai visto! Il continente meridionale, dove nessuno è mai riuscito ad arrivare, oltre il Mare Centrale; la Terra degli Dèi e il polo della vita di Nehwon e le stelle sopra di essi: un mondo intero di uomini morti senza poterle vedere. Sono questi i posti che mi mancano!»

Il Mouser vide la luce nei suoi occhi attenuarsi e poi spegnersi definitivamente. Il Nordico scosse la testa. «La mia mente fantastica» disse. «Ci sono già abbastanza stelle qui. Perché mai preoccuparsi di quelle lontane? Queste sono più che sufficienti.»

«Sì, ce ne sono tante qui, lungo la Strada del Tifone e del Sale. Lasciamo che siano gli dèi a preoccuparsene» mormorò il Mouser, mentre il suo sguardo ricadeva nuovamente sulla pozzanghera più vicina. Sentì morire ogni interesse, se mai ne aveva avuto uno. «Le cose si sistemeranno, e così anche i sentimenti.»

Fafhrd annuì e le loro strade si divisero.

14

E così i giorni passarono sull'Isola della Brina. La Luna delle Streghe crebbe fino a diventare piena, poi calò per lasciare posto alla Luna dei Fantasmi, la cui apparizione spettrale durò brevissimo tempo. Poi nacque la Luna di Mezza Estate che qualcuno chiamava anche la Luna degli Assassini, perché sorgeva bassa nel cielo e tra tutte le lune è l'ultima a sorgere e la prima a tramontare, non così alta e duratura come le lune invernali.

In effetti, con in passare del tempo le cose si sistemarono, alcune si conclusero, altre ancora vennero decise alla meglio, il che voleva dire che le cose fuori dall'ordinario divennero luoghi comuni e ripetitivi.

I lavori al *Falco marino* vennero ultimati; la nave addirittura riequipaggiata, ma il piano di Fafhrd e Afreyt di rimettere la nave in mare alla volta di Ool Plerns per procurarsi altro legname per l'Isola della Brina venne definitivamente rimandata. Nessuno aveva mai detto "ne riparliamo la prossima estate", ma era questa in effetti la decisione presa.

Il magazzino e i nuovi alloggi per gli uomini di Fafhrd e del Mouser vennero finalmente ultimati, così come venne portata a termine la realizzazione di un ottimo sistema di drenaggio e di un impianto di fognature di cui il Mouser andava particolarmente fiero. I lavori di riparazione del *Relitto*, invece, anche senza essere stati mai completamente abbandonati, andavano terribilmente a rilento e i piani di Cif e del Mouser che la vedevano di nuovo in rotta verso Oriente, sulla via di nuovi commerci con gli Gnomi dei Ghiacci a Nord di No-Ombrulsk apparvero sempre più inattuabili.

L'originale maledizione di Mog, Kos e Issek con loro somma gioia continuava a influire notevolmente sul comportamento dei due capitani, ma non a tal punto da interferire seriamente con le loro capacità nel comando dei propri uomini e nel mostrarsi sufficientemente divertenti, galanti e comprensivi con le loro compagne. Ben presto la maggior parte degli uomini ai loro ordini aveva finito per battezzare queste loro stranezze come le "stravaganze dei capitani" e quindi non davano più troppa importanza alla cosa. Skor, Pshawri e Mikkidu, tuttavia, non avevano accettato così facilmente questa risoluzione, che pareva loro estremamente semplicistica, e continuavano a mostrarsi preoccupati, domandandosi di quando in quando la vera ragione di quei comportamenti e continuando a nutrire strani sospetti, da bravi luogotenenti, al punto che si supponeva stessero cercando di apprendere e cominciare ad assumersi le responsabilità di un capitano. D'altro canto, alcuni abitanti dell'Isola della Brina, compreso l'intrattabile Groniger, consideravano queste stranezze un buon segno, che poteva anche far supporre che questi due discutibili ospiti protetti da quelle due testarde

di Cif e Afreyt stessero pian piano finendo per abituarsi ai ritmi dell'isola. Erano rimasti particolarmente impressionati dall'estremo interesse del Mouser per i piccoli dettagli a conferma di quanto diceva il loro proverbio: "roccia, legno e carne: tutto il resto bugia" o, molto più semplicemente: "Minerale, Vegetale, Animale".

Afreyt e Cif avevano ovviamente notato il netto cambiamento nelle abitudini dei due uomini e, del resto, anche questi ultimi ne erano perfettamente consapevoli, ma erano forse più propensi ad attribuire quelle stranezze al tempo o a qualche profondo sconvolgimento del loro umore, come quello che una volta aveva trasformato Fafhrd in un uomo profondamente religioso e il Mouser in un avaro, gretto e meschino. O forse, chissà, si trattava semplicemente di una naturale conseguenza del fatto che avessero finalmente messo le radici da qualche parte. Stranamente, nessuno dei due aveva preso in considerazione l'idea che potesse trattarsi di una maledizione lanciata su di loro da un dio, da un mago o da una strega. Le maledizioni causavano emozioni violente che costringevano gli uomini a gettarsi dalla cima di una montagna o a sfracellare i propri figli contro la roccia; spingevano le donne a castrare i propri amanti o a darsi fuoco se non c'era nei paraggi un vulcano in cui potersi gettare. La banalità e gli scarsi risultati di quelle maledizioni li avevano certo tratti in inganno.

Una o due volte si ritrovarono tutti e quattro assieme a discutere degli effetti che potevano avere i fenomeni soprannaturali sugli esseri umani e nel complesso tutti avevano mostrato meno interesse di quanto in effetti sentissero veramente nei confronti di quell'argomento.

«Perché non chiedete consiglio al Grande Gusorio?» suggerì loro Cif. «Visto che siete frammenti del suo essere, dovrebbe conoscere ogni più piccola cosa di voi.»

«In realtà si tratta più di un gioco che di una vera e propria presenza a cui poter rivolgere una preghiera» si schermì abilmente il Mouser e quindi passò al contrattacco, dicendo: «Perché invece tu e Afreyt non vi rivolgete a quella strega, quella vostra regina-guerriera, Skeldir, dalla corazza di scaglie d'argento e dalla secca risata?»

«Non siamo in rapporti così stretti con lei, anche se la riconosciamo come nostra progenitrice» rispose Cif abbassando lo sguardo. «Non saprei neanche da che parte cominciare.»

Quella conversazione portò Afreyt e Fafhrd a raccontare i loro sogni della notte precedente, a proposito dei quali tutti e quattro si lasciarono andare a ogni sorta di speculazioni e inutili supposizioni. Ben presto il Mouser e

Fafhrd si scordarono quanto era stato detto in quell'occasione; al contrario Cif e Afreyt lo impressero molto bene nella loro memoria.

Pur non dimostrandosi particolarmente efficaci, le maledizioni lanciate sui nostri eroi sortirono comunque il loro effetto, consumandoli e logorandoli pian piano. Fafhrd, ad esempio, mostrò un interesse esagerato per una stella che brillava bassa in cielo, a Occidente, la cui luminosità sembrava crescere giorno dopo giorno, muovendosi verso est con moto retrogrado. Non passava sera che egli non si mettesse ad osservarla. Era invece noto a tutti che nelle sue continue perlustrazioni il Capitano Mouser preferiva iniziare il suo giro dal *Naufrago*, dove ogni mattina si faceva un bicchierino, per scendere fino in fondo alla strada, fermandosi in quell'angolo battuto dal vento proprio dietro alla sala del consiglio, dove quella volta famosa si era scontrato con Fafhrd; poi si dirigeva verso gli alloggi dei suoi uomini, fino al gabinetto del dormitorio, che regolarmente ispezionava alla ricerca di tane di topi. Egli concludeva il giro di perlustrazione con la sua camera, il bagno, la cucina e la dispensa e, in ultimo, la fogna della quale andava così fiero.

La vita scorreva tranquilla e attiva, immersa nella monotonia quotidiana di Porto Salato, mentre la primavera lasciava pian piano il posto alla breve estate dell'isola. La loro esistenza era come quella di industriosi lotofagi, mentre il resto degli abitanti regolava le proprie abitudini su quelle strane e un po' folli dei due eroi. L'unica variante alla monotonia di quell'esistenza così normale sembrava dovesse essere la Notte di Mezza Estate, una festa tradizionale nell'isola. Su suggerimento di Cif e di Afreyt i due capitani avevano infatti deciso di organizzare una grande festa in onore di tutta l'Isola della Brina, alla quale avrebbero partecipato i loro amici e i loro compagni, che si sarebbe svolta nel Grande Prato ai piedi dell'Elvenhold, una specie di picnic, con tanto di danze, giochi e competizioni sportive.

15

Se qualcuno aveva mai trascorso questo periodo in modo assai spiacevole e con scarse soddisfazioni, era questo il caso dei due maghi Sheelba e Ningauble. Il frastuono cosmico era andato placandosi, quanto bastava perché essi potessero comunicare senza troppe difficoltà dalla capanna nella palude alla caverna solitaria. Avevano avuto un vago sentore di quello che stava accadendo a Fafhrd e al Mouser e ai loro dèi, notizie che non parevano molto sensate, né utili all'attuazione del loro piano. Quei piccoli

stupidi dèi di provincia avevano lanciato chissà quali insulse maledizioni sui loro due protetti, maledizioni che non avevano certo sortito l'effetto desiderato, visto che sia il Mouser che Fafhrd non avevano ancora abbandonato l'Isola della Brina. Niente stava andando secondo i loro piani e, come se non bastasse, una forza avversa e inquietante, non ben identificabile, si stava muovendo verso nord-ovest, attraverso il Deserto Glaciale a nord della Terra delle Otto Città e del Canyon dei Troll. Insomma sembrava essere un vero e proprio insuccesso.

16

A Illik Ving, la Morte di Fafhrd e la Morte del Mouser si erano uniti a una carovana diretta a No-Ombrulsk, barattando le proprie cavalcature con pony Mingol dal pelo lungo e ispido abituati al gelo, impiegando in quella lunga traversata tutta la durata della Luna dei Fantasmi. Nonostante l'estate avesse appena avuto inizio, faceva ancora molto freddo nel Canyon dei Troll e sulle colline delle Ossa degli Antichi e nella pianura del Deserto Glaciale che separava le due catene montuose. Provati dal lungo viaggio, i due mercenari non facevano che parlare delle chiappe delle scimmie di bronzo e delle mammelle delle streghe, stringendosi accanto al fuoco fino a che la fiamma non languiva, cercando di riscaldarsi al pensiero dei tesori nascosti dalle loro vittime.

«Questo Fafhrd me lo immagino come un drago a guardia di un immenso tesoro d'oro davanti all'entrata di una caverna in cima alla montagna» dichiarò la sua Morte. «Adesso sento di aver assimilato il personaggio e di essermi completamente immedesimato in lui.»

«Mentre invece io mi immagino il Mouser come un grasso ragno grigio» gli fece eco l'altro, «a guardia di un immenso tesoro di argento, ambra e avorio disseminato ovunque, in una miriade di posti impensabili, nelle fessure, nelle crepe, in ogni possibile angolo. Sì, adesso sono in grado di calarmi nella sua parte e di affrontarlo. Strano come si finisce per assomigliare alle nostre future vittime, non trovi?»

Finalmente i due arrivarono al porto dalle torri di pietra; presero alloggio in un locanda dove il padrone riconobbe i loro distintivi della Confraternita degli Assassini e poterono dormire per due notti e un giorno senza interruzione, per recuperare le energie spese lungo il viaggio. Al suo risveglio, la Morte del Mouser decise di fare una passeggiata fino al porto e al suo ritorno annunciò al compagno: «Sono riuscito a trovare un passaggio su un

mercantile proveniente da Ool Krut. Salperemo dopodomani con la marea.»

«La Luna degli Assassini inizia bene» osservò il compagno, magro come un fantasma, ancora disteso sul letto.

«All'inizio il capitano fingeva di non conoscere l'Isola della Brina, sostenendo che fosse una leggenda, ma poi quando gli ho mostrato il nostro distintivo e tutto il resto ha ammesso che esiste una specie di tacita intesa tra tutti i capitani di vascello affinché Porto Salato e tutti gli altri porti occidentali rimangano segreti. A proposito, la nostra nave si chiama la *Buona Novella*.»

«Un nome di buon auspicio» osservò l'altro sorridendo. «Caro il mio Fafhrd, caro il mio Mouser, i vostri gemellini stanno per arrivare.»

17

Dopo una brevissima notte, il Giorno di Mezza Estate albeggiò su Porto Salato ancora immersa nella nebbia. Fin dalle prime luci dell'alba vi fu un gran movimento nelle cucine delle baracche dove il Mouser e Fafhrd si erano fermati a dormire e nella cucina della casa di Afreyt, che aveva ospitato per la notte Cif e le loro tre nipoti, May, Mara e Gale.

Ben presto il sole fece capolino a nord-est, per iniziare il suo giro più lungo verso i cieli del sud. Il calore dei suoi raggi spazzò via la fitta nebbia che avvolgeva l'Isola della Brina mettendo in mostra i bassi tetti di Porto Salato e, in lontananza, le verdi colline tra le quali, alto nel cielo, svettava l'Elvenhold e il Grande Prato che declinava ai suoi piedi.

Poco più tardi, la gente come in processione uscì dalle baracche dirigendosi lentamente verso le case per chiamare a raccolta tutte le donne, le mogli dei marinai e gli altri abitanti dell'isola. Gli uomini si alternavano a tirare un carro pieno zeppo di panieri di dolci di orzo, animelle, formaggi, carni di montone e di capretto arrosto, conserve di frutta e altre specialità dell'isola, mentre sul fondo, coperti di ghiaccio, erano stati sistemati barili di birra scura. Alcuni seguivano il carro suonando il flauto e strimpellando piccole arpe.

Al porto, Groniger, vestito rigorosamente di nero, anche se questa volta a festa, si unì al gruppo comunicando le novità. «La *Stella del Nord*, proveniente da Ool Plerns, è arrivata la notte scorsa da No-Ombrulsk. Ho parlato con il capitano che mi ha riferito che la *Buona Novella* proveniente da Ool Krut è stata avvistata in rotta verso l'Isola della Brina a uno o due

giorni di viaggio.»

A questo punto Ourph il Mingol si scusò con la compagnia, spiegando che la strada per l'Elvenhold era troppo lunga per le sue povere ossa ed era appena stato colto da un tremendo crampo alla caviglia sinistra; preferiva rimanere lì, steso al sole a riposare. Il resto del gruppo lo lasciò accoccolato sulla roccia a scaldarsi e a scrutare il mare all'orizzonte, oltre il porto, dove erano attraccate il *Falco marino*, il *Relitto*, la *Stella del Nord* e altre navi tra cui le piccole imbarcazioni dei pescatori dell'isola.

«È più di un anno che siamo qui» disse Fafhrd a Groniger, «e ancora mi domando come faccia Porto Salato a essere così attivo mentre il resto di Nehwon continua a pensare che l'Isola della Brina non sia altro che leggenda. Anch'io ne sono stato convinto per anni.»

«Le leggende viaggiano sulle ali dell'arcobaleno e sfoggiano colori meravigliosi» gli rispose Groniger, «la realtà veste sempre in modo più sobrio.»

«Come te?»

«Sì» grugnì felice Groniger.

«Ma non è considerata leggenda dai capitani, dai mercanti e dai sovrani che ne traggono profitto» intervenne il Mouser. «Sono loro che fanno tutto il possibile perché la leggenda rimanga tale.» Il piccolo Mouser (anche se in effetti non era poi così piccolo se paragonato ai suoi uomini) era di ottimo umore, in continuo movimento avanti e indietro da un gruppo all'altro con la battuta sempre pronta sulle labbra.

Skullick, sottotenente di Skor, intonò un canto di battaglia e lo stesso Fafhrd si ritrovò a cantare un canto marinaresco di Ilthmar. Ogni volta che si fermavano per riprendere fiato ricevevano un boccale di birra. L'atmosfera si faceva sempre più gioiosa.

Poco prima del Grande Prato, dove la strada proseguiva tra i campi d'orzo quasi maturo, furono raggiunti dalla processione di donne che provenivano dalla casa di Afreyt. Queste ultime avevano sistemato tutte le loro vettovaglie, leccornie di ogni genere e deliziose bevande in due piccoli carri rossi tirati da enormi cani bianchi grandi quasi quanto uomini, ma docili come agnelli. A loro si erano aggregate anche le mogli dei marinai e le due pescatrici Hilsa e Rill che portavano come loro contributo alla festa vasi di pesce in agrodolce, e la vecchia strega, Mamma Grum, vecchia come Ourph, sempre arzilla, famosa per non aver mai perso una festa in tutta la sua lunga vita.

Il gruppo venne salutato da urla di gioia e furono intonati nuovi canti,

mentre le tre ragazzine correvano a giocare con i bambini che si erano andati accodando alla processione che era sfilata per le vie della città.

Fafhrd ritornò un po' indietro per domandare a Groniger ulteriori notizie sulle navi ancorate a Porto Salato, gesticolando animatamente con il suo uncino. «Ho sentito dire, e ho anche potuto verificarlo di persona, che alcune delle navi ancorate nel porto provengono da qualche porto dei mari di Nehwon che io conosco.»

«Ah, ti stai convertendo alle leggende» gli disse Groniger, tutto vestito di nero, e poi aggiunse maliziosamente: «Perché non provi a ricavare l'oroscopo dalle navi con tutto quello che hai imparato sulle stelle?» Poi aggrottò la fronte con sguardo pensieroso. «C'era anche una nave nera bordata di bianco approdata qui tre giorni fa, di cui mi piacerebbe sapere la vera provenienza. Il Capitano mi ha impedito di salire a bordo, ma le sue vele non mi sembrano sufficienti allo scafo. Mi ha detto di venire da Sayend, ma di quel porto sappiamo di sicuro che è stato raso al suolo dai Mingol del Mare meno di due anni fa. Il capitano ha affermato di saperlo e ha commentato che quanto si dice in giro è un po' esagerato. Non sono stato in grado dal suo accento di capire da dove venisse.»

«Vedi?» gli disse Fafhrd. «Per quanto riguarda l'oroscopo non sono in grado di farlo e poi non credo nell'astrologia. Mi interessano solo le stelle e le loro orbite. La stella crinita è la più interessante di tutte. La sua luminosità cresce ogni giorno di più. All'inizio credevo che fosse una stella errante, ma continua a rimanere ferma nello stesso posto. Te la mostrerò quando viene buio.»

«O un'altra sera, quando ci sarà meno da bere» gli concesse l'altro. «Un uomo saggio si insospettisce di avere interessi diversi da quelli essenziali. Infatti, solitamente generano illusioni.»

La gente continuava a ballare, cantare e suonare mentre procedeva frusciando tra l'erba. Cif approfittò della confusione per cercare Pshawri e Mikkidu. In un primo momento, i due luogotenenti del Mouser si erano dimostrati restii ad avvicinare Cif, guardando con sospetto il suo interesse e la sua influenza sul loro capitano. Senza dubbio si era trattato di una manifestazione di gelosia nei confronti di Cif, ma a dir la verità la genuinità delle sue attenzioni e l'interesse di Pshawri verso una delle donne dell'isola aveva avuto la meglio e ora in un certo senso i tre si consideravano amici.

«Come sta il capitano Mouser in questi giorni?» chiese loro con dolcezza. «Fa ancora il suo giretto mattutino in cerca di stranezze?»

«Oggi no» le rispose Mikkidu.

«Ieri c'è andato di pomeriggio» gli fece eco Pshawri. «Il giorno prima invece non l'ha fatto.»

Mikkidu annuì.

«Non mi preoccupo troppo» disse Cif con un sorriso, «so che si trova in buone mani, tra amici che si preoccupano per lui e che gli vogliono bene.»

Così, tra canti e balli, arrivarono proprio sotto l'Elvenhold nel luogo prescelto per il picnic. Una parte delle vettovaglie venne distesa sul prato sopra candide tovaglie; il vino venne versato nelle brocche e si diede inizio ai giochi e alle gare che rappresentavano una larga fetta del programma di quella giornata. Si trattava per lo più di prove di forza e di abilità e non di resistenza, che quindi non prevedevano più di un tentativo, in modo che lo svolgimento degli incontri non venisse disturbato dal cibo e dal vino.

Tra un incontro e l'altro venivano eseguiti balli e danze, meno improvvisate forse di quelle precedenti, alcune caratteristiche dell'isola, altre secondo le vecchie tradizioni di Ilthmar e altre ancora copiate da quelle Mingol.

Vi fu poi il lancio dei coltelli, "per precauzione, prima che qualcuno potesse ubriacarsi", come aveva suggerito Groniger.

Il bersaglio era rappresentato da una sezione di tronco d'albero spesso quasi venti centimetri, segato il giorno prima. La distanza stabilita era di quindici passi, sufficiente per far compiere al coltello due giravolte, secondo l'uso della maggior parte dei partecipanti. Il Mouser restò in attesa fino all'ultimo e poi lanciò il suo coltello dal basso verso l'alto, quasi come se non fosse capace di tirare. Il coltello andò a conficcarsi proprio al centro del bersaglio dimostrandosi il tiro migliore tra quelli degli avversari precedenti, che erano stati marcati con un gesso di colore rosso.

Vi fu uno scroscio di applausi, ma poi venne comunicato che Cif doveva ancora tirare: si era presentata proprio all'ultimo minuto. La cosa non destò alcuna sorpresa dato che sull'isola vigeva l'uguaglianza dei diritti tra uomini e donne.

«Non mi avevi detto che avresti preso parte alla gara» osservò il Mouser.

Cif gli accennò di no con la testa mentre si concentrava sul bersaglio. «No, potete lasciare il pugnale» gridò ai giudici, «non mi disturba.»

Lanciò il coltello dall'alto verso il basso e questo andò a conficcarsi così vicino a quello del Mouser che si udì il rumore del metallo contro il metallo contemporaneamente al colpo sordo del pugnale sul legno. Groniger misurò accuratamente la distanza con la sua riga in legno di betulla e proclamò vincitrice Cif.

«Le misure della mia riga sono le stesse di quelle della Riga d'Oro della Prudenza che fa parte del tesoro dell'isola» disse con tono grave, precisando subito dopo: «In realtà la mia riga è più precisa dell'Icona, infatti il legno non si dilata con il calore e non si contrae con il freddo come fanno normalmente i metalli. Ma ci sono alcuni che non amano sentirmi fare questa affermazione.»

«Credi che la sua vittoria sul Capitano vada bene per la disciplina e tutto il resto?» chiese sottovoce Mikkidu a Pshawri, mentre la sua fiducia in Cif pareva vacillare.

«Credo proprio di sì» gli bisbigliò l'altro. «Gli fa bene essere stimolato un po', per cercare di uscire da questa sua fissazione da vecchio che si guarda attorno e osserva preoccupato il mondo.» *Finalmente sono riuscito a dirlo a qualcuno!* pensò. *Sono contento!*

Cif sorrise al Mouser. «No, non te l'ho detto prima» gli disse con dolcezza, «ma mi sono allenata... da sola. Sarebbe stato diverso se te lo avessi detto prima?»

«No» rispose lentamente lui, «anche se forse, se lo avessi saputo, ci avrei pensato due volte a lanciare il coltello dal basso verso l'alto. Pensi di partecipare anche alla gara con la fionda?»

«No, non ci avevo neanche lontanamente pensato» rispose. «Cosa ti fa credere che sarei in grado di prendervi parte?»

Più tardi il Mouser vinse quella gara, dando miglior prova di sé sia in distanza che in precisione con un ultimo tiro così potente dà conficcarsi nell'occhio del toro al centro della scatola imbottita che fungeva da bersaglio, perforandolo da una parte all'altra. Cif chiese il proiettile come ricordo e il Mouser glielo regalò con studiata ostentazione.

«Sarebbe stato capace di trapassare la corazza di Mingsward!» osservò entusiasta Mikkidu.

Ebbero quindi inizio le gare di tiro con l'arco. Fafhrd stava infilando il codolo di metallo al centro dell'arco, proprio nella punta di legno sul cappuccio di pelle che ricopriva il moncone sinistro, quando vide avvicinarsi Afreyt. Si era tolta la giacca perché faceva molto caldo e aveva indosso solo una camicetta viola dalle maniche corte, un paio di pantaloni blu stretti in vita da una fibbia dorata e un paio di stivaletti color porpora. Un fazzoletto viola le legava la massa di capelli biondo chiaro. Sulle spalle portava una vecchia faretra di colore verde, ormai logora e consunta, che conteneva una freccia, e in mano teneva un grande arco.

Fafhrd strinse gli occhi, ricordandosi di Cif e del suo coltello e le disse:

«Sembri la regina dei pirati!» Poi le chiese: «Partecipi anche tu a qualche gara?»

«Non so ancora» rispose lei alzando le spalle. «Voglio vedere come va la prima.»

«Quell'arco» osservò casualmente Fafhrd, «mi sembra molto difficile da tendere e, data la tua altezza, è forse un po' troppo lungo.»

«Hai ragione» ammise Afreyt, annuendo. «Era di mio padre. Penso che ti stupiresti vedendo come riesco a tenderlo, proprio come se fossi un giovane arciere. Di sicuro mio padre mi avrebbe punito severamente se mi avesse sorpreso a usarlo, o almeno lo avrebbe fatto se avesse vissuto abbastanza a lungo.»

Fafhrd sollevò le sopracciglia con espressione indagatrice, ma la regina dei pirati non lo degnò di altre spiegazioni. Egli vinse la gara di distanza con estrema facilità, ma perse per un pelo quella con il bersaglio, alla quale Afreyt era presente come spettatrice, qualificandosi subito dopo l'altro sottotenente di Skor, Mannimark.

Fu poi la volta del tiro in alto, considerata una gara molto speciale, tipica del Giorno di Mezza Estate sull'Isola della Brina, nel corso della quale il concorrente generalmente perdeva la sua freccia, dato che il bersaglio era un pezzo di terreno erboso quasi verticale nella parte alta, sul lato meridionale dell'Elvenhold. In effetti il lato settentrionale di quella specie di torre rocciosa sporgeva leggermente sopra il terreno ed era completamente brullo, mentre il lato meridionale, anche se molto scosceso, declinava abbastanza da permettere che su quel po' di terra potesse crescere quasi per miracolo qualche filo d'erba. La gara era in onore del sole che quel giorno raggiungeva il punto più alto dei cieli, mentre le frecce utilizzate in quell'occasione, distinte da nastri di seta colorata legati alla cocca, emulavano i suoi raggi.

Afreyt indietreggiò, si tolse gli stivali color porpora e si arrotolò i pantaloni fino al ginocchio; estrasse la sua freccia adorna di un nastro di seta viola dalla faretra che gettò poi di lato. «Ora ti mostrerò il segreto della mia tecnica femminile» disse a Fafhrd.

In men che non si dica, si sedette a terra di fronte al pendio, afferrò l'arco con i piedi nudi, sistemando la freccia tra gli alluci e, tenendo con entrambe le mani freccia e corda, si rotolò all'indietro sulle spalle, distese lentamente le gambe e lasciò partire la freccia.

La videro scendere proprio vicino a quella gialla di Fafhrd, deviare e conficcarsi pochi metri più in là, simile ad una stoccata violetta.

Piegando nuovamente le gambe, Afreyt lasciò andare l'arco, poi si rotolò in avanti e si alzò in piedi.

«Ti sei allenata per poter fare quello che hai appena fatto!» le disse Fafhrd con aria di rimprovero mentre finiva di riavvitare l'uncino al moncone del braccio sinistro.

Afreyt annuì «Sì, ma solo da una vita.»

«La freccia di Afreyt non si è conficcata bene» osservò Skullick. «È regolare? Un colpo di vento potrebbe farla cadere.»

«È vero, ma non tira vento ed è arrivata più in alto» osservò Groniger. «In effetti si è fortunati se in questo tipo di gara la freccia non si pianta nel terreno perché a volte il vento le riporta giù, mentre quelle che rimangono conficcate nel terreno non possono più essere recuperate.»

«Nessuno sale fin lassù per recuperare le frecce?» chiese Skullick.

«Scalare l'Elvenhold? Ci vorrebbero le ali!»

Skullick gettò un'occhiata alla torre rocciosa e scosse timidamente il capo. Udito il commento di Groniger, Fafhrd gli lanciò una strana occhiata ma non si azzardò a fare alcun commento.

Afreyt li invitò ad avvicinarsi ai carri rossi e offrì loro un bicchiere di acquavite di Ilthmar. Brindarono alla sua vittoria e a quella di Fafhrd, poi a quella del Mouser e di Cif, che nel frattempo si erano uniti al gruppetto.

«Questo va ad aggiungere una piuma in più alle tue ali!» disse Fafhrd rivolto a Groniger, che lo guardò con aria interrogativa.

I bambini giocavano con i cani dal mantello candido come la neve. Gale aveva vinto la gara di tiro con l'arco delle ragazze e May la gara di corsa.

I più piccoli cominciavano ad apparire stanchi mentre le ombre cominciavano ad allungarsi. I giochi e le gare si erano ormai tutti conclusi, anche perché i partecipanti erano appesantiti dal vino e dal cibo. Sembrava che tutto il gruppo fosse stato colto da un senso di profonda stanchezza; contemporaneamente, però, in quelli non più giovani ma ancora non troppo vecchi, si era risvegliata una nuova allegria, come se finita una festa ne stesse per cominciare un'altra. Gli occhi di Cif e di Afreyt brillavano di una strana luce. Tutti sembravano pronti a tornarsene a casa, chi nella propria dimora chi alla *Taverna del Naufrago*, a seconda dell'età e del carattere. C'era un'atmosfera di gelo nell'aria.

Scrutando l'orizzonte verso est, giù in basso verso Porto Salato, il Mouser era dell'opinione che si potesse già vedere una fitta foschia che si addensava attorno agli alberi delle navi, e Groniger confermò le sue parole. Ma cos'era quella piccola sagoma scura che arrancava solitaria verso di lo-

ro, illuminata dagli ultimi raggi del sole?

«È Ourph, ci scommetto!» disse Fafhrd. «Cosa mai lo avrà spinto a venire fin quassù?»

Ma era difficile sapere se il gigantesco Nordico avesse effettivamente ragione, perché la figura era ancora molto lontana. Il segnale di partenza era già stato dato, tutte le cose erano state raccolte e sistemate sui carri, tutti erano in piedi vicino ai carri da cui si continuava a servire da bere, pronti a partire. All'improvviso, come era già successo nella mattinata, si levò un coro di voci che presero a cantare accompagnandosi con le danze, anche se adesso non erano più Fafhrd e il Mouser a guidare i compagni. I due eroi, infatti, dopo un'intera giornata passata come ai vecchi tempi, stavano nuovamente ripiombando nelle maledizioni di cui erano ancora del tutto ignari, l'uno con gli occhi fissi a terra, incerto dei suoi passi, e l'altro con lo sguardo puntato verso il cielo.

Scoprirono che Fafhrd aveva visto giusto e che l'uomo che stava avanzando verso di loro era proprio Ourph, ma quest'ultimo non disse che poche parole per spiegare la ragione per cui aveva deciso di fare tutta quella strada, la stessa che in precedenza si era rifiutato di percorrere.

Il vecchio Mingol, rivolto al gruppo e a Groniger che gli si era avvicinato, disse solamente: «È arrivata la *Buona Novella*.» Poi guardando Fafhrd ed il Mouser aggiunse: «State alla larga dalla *Taverna del Naufrago*, stasera.»

Poi non volle sentir ragione e si rifiutò di rispondere a qualsiasi domanda, salvo precisare: «Vi ho già detto tutto quello che sapevo.» Neanche due bicchieri di acquavite riuscirono a scucirgli qualche parola di più.

A causa di quell'incontro, i quattro erano rimasti leggermente indietro rispetto al gruppo, ma non cercarono di raggiungerlo. Il sole era ormai tramontato e ora quella foschia che aveva già ricoperto Porto Salato stava cominciando a salire fino a lambire i piedi e le gambe. La festa si era conclusa, e in lontananza si andavano spegnendo anche gli ultimi canti.

«Vedi?» disse Groniger a Fafhrd con lo sguardo rivolto verso il cielo senza stelle, mentre la foschia saliva attorno a loro. «Non saresti riuscito comunque a mostrarmi la tua stella, stanotte.»

Fafhrd annuì in modo vago ma non rispose, limitandosi a passargli la fiasca di acquavite mentre continuavano a camminare. I quattro uomini si inoltrarono sempre più in un mare di bianco silenzio.

Cif e Afreyt, euforiche per la festa che avrebbe avuto luogo quella sera, leggermente ubriache e con gli occhi luccicanti, furono tra le prime a fare la loro comparsa al *Naufrago*, dove vennero accolte da un silenzio di gelo e rimasero a loro volta vittime dello strano incantesimo che aveva azzittito l'intera compagnia.

Fafhrd e il Mouser sedevano al loro tavolino in un angolo del locale e giocavano a backgammon. Tutti nella taverna li stavano osservando con aria terrorizzata anche se cercavano in ogni modo di non darlo a vedere. La paura aleggiava nell'aria.

Fu questa la prima impressione che le due donne ebbero entrando nel locale. Poi, tutto d'un tratto, si resero conto che Fafhrd non poteva essere il vero Fafhrd: era troppo magro. Del resto, neanche il Mouser poteva essere il vero Mouser: era troppo paffuto, anche se paradossalmente sembrava altrettanto agile e disinvolto.

Nemmeno i lineamenti, gli abiti e l'equipaggiamento dei due estranei avevano effettivamente qualcosa in comune con quelli dei due eroi. Erano piuttosto l'espressione, i modi e il comportamento in generale, estremamente sicuro, nonché il fatto di *essere seduti a quel tavolo* che dava a tutti l'idea che quei due fossero veramente quelli che erano e si trovassero nel posto giusto.

La paura si irradiava dai loro corpi accompagnata dai rumori attutiti del gioco: i dadi in osso agitati nel bussolotto di pelle da uno dei due giocatori, e poi lanciati in uno dei due bassi scomparti rivestiti di feltro della scatola del backgammon; il fruscio delle pedine di osso spostate una o due alla volta da una casella all'altra. Una paura che concentrava l'attenzione di ogni avventore seduto nel locale, indipendentemente dal fatto che fingesse di conversare con il proprio vicino, di assaporare la propria bevanda o di dedicarsi a piccoli cori di taverna. Era una paura che attanagliava chiunque arrivasse nel locale reduce dalla scampagnata. Sì, questa notte si stava architettando qualcosa di tremendo al *Naufrago*, non c'era alcun dubbio.

La sensazione di paura era così paralizzante che Cif e Afreyt dovettero fare un grosso sforzo per spostarsi lentamente dall'entrata verso il bancone, con gli occhi fissi su quel piccolo tavolo che era in quel momento al centro dell'attenzione di tutti, fino a che finalmente furono abbastanza vicine al padrone del locale che a occhi bassi stava lucidando sempre lo stesso boccale.

«Oste, che cosa sta succedendo?» gli sussurrò Cif. «No, non voltarti

dall'altra parte. Parla, te lo ordino!»

D'improvviso, come se fosse grato a Cif di avergli dato quell'ordine offrendogli l'opportunità di scaricare parte di quel tremendo peso che lo stava schiacciando, si mise a bisbigliare l'intera storia, rimanendo senza fiato, senza mai alzare gli occhi dal bancone o smettere di rigirarsi tra le mani lo straccio.

«Ero da solo quando sono entrati, pochi minuti dopo che la *Buona Novella* era attraccata al porto. Non hanno detto una sola parola, ma come se il grassone fosse stato il furetto da caccia dello smilzo ha *fiutato* il tavolo dei due capitani e si sono seduti come se fosse riservato a loro, chiamandomi per ordinare da bere.

«Li ho serviti mentre tiravano fuori i dadi e la scatola del backgammon, preparandosi a giocare: mi hanno assillato di domande apparentemente innocue e cordiali, soprattutto sui nostri due eroi, come se li conoscessero molto bene. Mi hanno domandato come erano arrivati sull'Isola della Brina, se godevano di buona salute, se sembravano felici, quando venivano qui a bere, quali erano i loro gusti in fatto di bevande, di cibo e di donne, quali altri interessi avessero e di che cosa amassero parlare. Come se i due fossero cortigiani di qualche grande impero straniero giunti fin qui per pregare e sollecitare i due capitani circa qualche affare di stato.

«Be', vedete, il tono delle loro domande era, come potrei dire, così *pressante* che non sarei mai stato in grado di dir loro di no, anche se mi avessero chiesto di dargli il mio sangue o quello dei due capitani.

«E poi, più domande mi facevano su quei due, più io cercavo di rispondere meglio che potevo e più loro assomigliavano ai nostri... capite cosa voglio dire?»

«Sì, sì» sibilò Afreyt. «Va' avanti!»

«Per farla breve, sentivo di essere loro schiavo. Credo che tutti quelli che sono entrati nella taverna dopo di loro, a parte il vecchio Mingol, Ourph, che è rimasto solo per poco e se ne è andato quasi subito, abbiano provato la stessa sensazione.

«Mi hanno succhiato fino all'ultima goccia, chini sul gioco, poi hanno chiesto ancora da bere. Ho mandato la ragazza a servirli. Da allora tutto è rimasto come potete vedere ora.»

Vi fu un po' di confusione sulla porta attraverso la quale filtrava la nebbia. Quattro uomini erano in piedi sulla soglia con sguardo confuso. Poi Fafhrd e il Mouser si diressero verso il loro tavolo, mentre il vecchio Ourph si sedeva sui polpacci, lo sguardo fisso davanti a sé, e Groniger,

quasi barcollando, si avvicinò al bancone, come se fosse stato sorpreso in pieno giorno da un attacco di sonnambulismo e ne fosse rimasto sbalordito.

Fafhrd e il Mouser si chinarono sul tavolo, rivolgendo la loro attenzione alla scatola aperta del backgammon, su cui erano piegati i due stranieri che studiavano le loro mosse. Dopo un attimo, Fafhrd disse a voce alta: «Un buon rilk contro due smerduke d'argento sullo smilzo! Le sue pedine stavano per volarsene a casa.»

«Sei finito!» gli urlò il Mouser. «Hai sottovalutato la risposta del grassone!»

Torcendo il collo in modo quasi impossibile, lo smilzo alzò lo sguardo verso Fafhrd: la faccia era scarna, il naso camuso e l'espressione gelida in fondo agli occhi celesti. «Le stelle ti dicono forse di scommettere sul mio successo?»

Di colpo l'espressione sul viso di Fafhrd cambiò. «Ti interessano le stelle?» gli chiese con sguardo incredulo.

«Proprio così» gli rispose l'altro, annuendo in modo esagerato.

«Allora devi venire con me» gli disse Fafhrd sollevandolo quasi dallo sgabello e trascinandolo per un braccio, indicandogli con l'uncino l'uscita, immersa nella nebbia. «Lascia perdere questo stupido gioco. Abbandonalo. Abbiamo tante cose di cui parlare, tu ed io.» Gli aveva messo amichevolmente un braccio attorno alle esili spalle, quello con l'uncino questa volta, per condurlo verso l'uscita. «Ci sono meraviglie e tesori incredibili tra le stelle, non trovi?»

«Tesori?» gli chiese freddamente l'altro, tendendo l'orecchio ma rimanendo leggermente in disparte.

«Certo! Ce n'è uno in particolare che voglio mostrarti, proprio sotto la costellazione della Pantera Nera» replicò Fafhrd con grande entusiasmo. L'altro lo seguì di buon grado.

Tutti erano rimasti attoniti: l'unico che riuscì a spiccicare qualche parola fu Groniger che gli chiese quasi scandalizzato: «Dove stai andando, Fafhrd?»

Fafhrd si fermò un attimo, strizzò l'occhio a Groniger e gli rispose sorridendo: «A volare.»

Poi, rivolto al compagno: «Vieni, collega astronomo.» E con un'altra manata lo trascinò nella bianca foschia, dove i due svanirono rapidamente.

Seduto ancora al tavolo il grassone disse a voce alta con tono accattivante: «Egregio signore! Le dispiacerebbe prendere il posto del mio amico e

continuare il gioco?» Poi, in tono meno formale, aggiunse: «Ha notato che le impronte del boccale sul tavolo, vicino al segno del piatto, formano l'immagine di un bradipo gigante?»

«Così anche lei lo aveva notato, non è vero?» gli rispose il Mouser distogliendo lo sguardo dalla porta. Poi, rispondendo alla prima domanda disse: «Certo, signore, con vero piacere, e raddoppio la posta, dato che tocca a me tirare i dadi! Anche se il suo amico non è rimasto abbastanza per combinare qualcosa di buono.»

«Il *suo* amico era così insistente» osservò l'altro. «Bene, signore, accetto la sua scommessa.»

Il Mouser si sedette e incominciò a realizzare tutta una serie di doppi quattro e doppi tre, così che le pedine dello smilzo, che adesso erano le sue, si avvicinarono alla vittoria più in fretta di quanto avesse predetto Fafhrd. Il Mouser sorrise con aria diabolica e mentre risistemavano le pedine sulla scacchiera per un'altra partita, fece notare al suo avversario, sempre con il sorriso sulle labbra, che le impronte sulla tavola formavano la figura di un leopardo a caccia del bradipo gigante.

Tutti gli occhi erano di nuovo puntati sul tavolo tranne quelli di Afreyt e quelli di Skor, luogotenente di Fafhrd. Il loro sguardo infatti era ancora fisso sulla porta da cui Fafhrd era svanito nella nebbia con quel suo strano sosia. Fin da piccola, Afreyt aveva sentito parlare di quei loschi figuri la cui apparizione, come quella della falce, era generalmente presagio di morte o di incidenti mortali per colui del quale assumevano le sembianze.

Ora, mentre era ancora indecisa sul da farsi e invocava la Regina Skeldir, gli dèi e le altre divinità che conosceva, sentì uno strano borbottio negli orecchi, forse causato dal sangue che le scorreva veloce nelle vene. Le ultime parole di Fafhrd a Groniger risvegliarono nella sua memoria la conversazione che i due avevano avuto durante il giorno, dandole un'indicazione precisa del luogo ove si stava dirigendo Fafhrd in quella notte piena di nebbia. Questa idea la spinse a liberarsi di quella specie di paralisi dovuta alla paura e all'indecisione. I suoi passi furono dapprima lenti e difficili, ma non appena si trovò fuori dal locale prese a camminare a passi da gigante.

Il suo esempio costrinse Skor a uscire dalla sua immobilità e il gigante dalla barba rossa si affrettò a seguirla.

Quasi nessuno nel locale, fatta forse eccezione per Ourph e Groniger, si era accorto della loro scomparsa; tutti gli sguardi erano di nuovo fissi sul tavolo dove il Capitano Mouser in persona stava disputando una nuova

partita contro il suo sosia, combattendo contro la paura degli abitanti dell'isola e quella dei suoi stessi uomini. Grazie a un ottimo gioco di attacco, a risposte contorte o a tiri fortunati, il Mouser continuava a vincere una partita dopo l'altra.

Il gioco continuava senza interruzione, come se avesse potuto durare per tutta la notte. Il sorriso andava pian piano sparendo dalle labbra dello straniero.

L'unico particolare che rovinava questa serie infinita di successi era un dubbio molesto forse causato da una crescente apatia da parte del Mouser che a ogni vittoria sentiva diminuire l'entusiasmo e cominciava a pensare che il destino dell'umanità dipendesse da quello che veniva deciso in quel piccolo mondo nella scatola del backgammon.

19

«Eccoci arrivati, dopo questa breve passeggiata notturna. Sto per condurti in un luogo dove dovremo abbandonare la posizione orizzontale per salire in verticale» disse Fafhrd circondando le spalle del compagno, e agitando l'indice della mano destra davanti alla faccia cadaverica del suo sosia, mentre la nebbia li avvolgeva completamente.

La Morte di Fafhrd cercò di reprimere l'impulso a divincolarsi con un grido di disgusto, quasi sul punto di vomitare: non sopportava di essere toccato, se non da donne stupende e solo quando sentiva di avere tutto perfettamente sotto controllo. Invece era da più di mezz'ora che stava seguendo questo individuo ubriaco e completamente fuori di senno, che avrebbe dovuto essere la sua vittima. Camminavano alla cieca nella fitta nebbia e gli toccava fidarsi di quel matto, per evitare di rompersi l'osso del collo cadendo in qualche buca o in qualche pozza, costretto a sopportare quella morsa, mentre sentiva quell'orribile uncino, che poteva benissimo essere un'arma mortale, toccargli la schiena. Era obbligato ad ascoltare una sequela infinita di discorsi insensati su costellazioni e stelle crinite, campi d'orzo e terre da pascolo, colline, alberi e continenti misteriosi, che neanche Arth avrebbe mai potuto sopportare. Era forse solo in virtù di qualche riferimento occasionale fatto da quel folle al tesoro o ai tesori verso i quali stavano dirigendosi che riusciva a sopportare tutto questo, e a stargli alle calcagna trattenendosi a stento dal piantargli il coltello nella schiena.

Almeno, tutti quegli abbracci per esprimere il suo affetto gli avevano permesso di accertarsi che la vittima non indossava alcuna protezione di

ferro o un altro tipo di armatura che potesse interferire con il corso naturale delle cose quando fosse venuta l'ora di usare il coltello. Erano questi i pensieri con cui si consolava la Morte di Fafhrd quando si allontanò dalla sua vittima con la scusa di ispezionare più da vicino la parete rocciosa a pochi metri da loro. Poco più distante la nebbia ne avrebbe impedito la vista.

«Sei sicuro che dobbiamo arrampicarci fin lassù per vedere il tuo tesoro?» Non riusciva a trattenere una nota di incredulità nella voce.

«Sì» gli rispose Fafhrd.

«Fin dove?» gli domandò la sua Morte.

Fafhrd si strinse nelle spalle. «Abbastanza in alto da poterlo raggiungere. C'è ancora poco, credimi!» Fece un gesto con il braccio, come per dire che si trattava di una sciocchezza.

«Ma non c'è abbastanza luce per salire» obiettò la sua Morte.

«Perché mai pensi che la foschia sia così luminosa un'ora dopo che è tramontato il sole? C'è abbastanza luce per salire fin lassù, non aver timore, e ce ne sarà ancora di più quando arriveremo in cima. Sei uno scalatore o no?»

«Sì, certo» ammise con diffidenza l'altro, senza precisare che la sua esperienza come scalatore gli veniva sostanzialmente dall'aver scalato torri inespugnabili e pareti ciclopiche intrise di veleno, dietro alle quali avevano cercato di nascondersi le loro vittime più ricche e potenti. Senza dubbio erano state scalate difficili, ma alquanto artefatte, tutte eseguite per portare a termine il proprio compito.

Toccando la ruvida roccia che si trovava a pochi centimetri dal suo naso camuso, la Morte di Fafhrd sentì in gola un'ondata di disgusto al pensiero di doverci mettere mani e piedi. Per un istante pensò seriamente di estrarre il suo pugnale e mettere presto fine a quella sofferenza atroce con un colpo ben assestato, proprio sotto lo sterno o colpendolo alle spalle alla base del cranio, o ancora sotto l'orecchio all'attaccatura della mascella. Non gli era mai capitato di avere la vittima davanti a sé del tutto indifesa, questo era poco ma sicuro.

Ma c'erano due cose che lo trattenevano: da un lato non aveva mai provato l'emozione di avere un intero pubblico sotto il suo totale controllo come quel pomeriggio e quella sera al *Naufrago;* inoltre non gli era mai capitato che una vittima si dimostrasse così docile, scavandosi la fossa, per così dire, con le sue stesse mani. Questo gli dava uno strano senso di ebbrezza, nonostante fosse perfettamente sobrio, e lo metteva in uno stato d'animo del tipo "posso fare qualunque cosa", tale da voler prolungare il

più possibile quella fantastica emozione.

D'altro canto, Fafhrd non faceva che parlare di un tesoro e l'invito rivoltogli ora a scalare quella roccia per poterlo finalmente vedere si adattava perfettamente all'idea che si era fatto fin dall'inizio di Fafhrd come di un drago a guardia dell'oro davanti a una caverna in cima alla montagna. Questi fattori lo avevano persuaso che il Destino stava guidando gli avvenimenti di quella serata, la Dea del Fato si era levata il velo per scoprire le sue labbra color rubino e presto gli avrebbe offerto anche il gioiello più prezioso del suo corpo.

«Non ti preoccupare della roccia: è sufficientemente sicura. Basta che metti mani e piedi dove li metto io» lo tranquillizzò Fafhrd, con una nota di impazienza nella voce. Egli si avvicinò alla base della collina e cominciò ad arrampicarsi, aiutandosi con l'uncino che provocava uno sgradevole rumore metallico urtando la roccia.

La sua Morte si tolse il mantello e il cappuccio che gli copriva il capo, trasse un ampio respiro e seguì Fafhrd nella scalata come un ragno gigantesco, pensando tra sé: "Mentre saliamo questo folle non mi tormenterà più con le sue baggianate. Almeno me lo auguro!".

Fu una vera fortuna per Fafhrd che la sua Morte, come quella del Mouser, si fosse dimenticata di studiare attentamente il paesaggio e la geografia dell'isola nel corso di quel pomeriggio. Avevano invece preferito rimanere nelle loro cabine preparandosi a immedesimarsi nelle loro parti. Altrimenti la Morte di Fafhrd avrebbe capito subito che quello che stavano scalando era l'Elvenhold.

20

Seduto al tavolo del *Naufrago*, il Mouser aveva appena rilanciato i dadi facendo un doppio sei, l'unico tiro che gli avrebbe permesso di far uscire dal gioco le ultime quattro pedine, lasciando la sola ormai rimasta all'avversario a una casella dalla fine. Si copri educatamente la bocca con il dorso della mano per nascondere uno sbadiglio e poi sollevò interrogativamente un sopracciglio in direzione dell'avversario.

La Morte del Mouser annuì amabilmente, nonostante il suo sorriso si fosse fatto sempre più forzato, poi disse: «Sì, è meglio dichiarare chiuso il gioco. Quante partite abbiamo fatto, setto o otto? Non importa. Mi rifarò in un'altra occasione. Stasera la Fortuna è dalla tua parte, dalle punte dei capelli a quelle dei piedi: ne abbiamo avuto una prova lampante.»

Vi fu un sospiro generale di sollievo che mise fine a quell'opprimente silenzio. Tutto il pubblico avvertì un allentamento della tensione e a molti sembrò, che oltre a sconfiggere quello straniero, il Mouser avesse anche dissipato tutte le strane paure che avevano gravato fino a quel momento sul locale, mettendo a dura prova i loro nervi.

«Che ne dite di una buona bevuta per brindare alla vittoria e per rendere meno amara la mia sconfitta?» propose gentilmente la Morte del Mouser. «Un gahveh bollente? Corretto con un po' di acquavite?»

«No, signore» gli rispose il Mouser con un sorriso e, raccolti tutti i mucchietti di monete d'oro e d'argento, li fece scivolare nella borsa. «Devo riportare a casa questi signori e presentarli ai loro compagni di cella. Le monete prosperano meglio in prigione, come è solito dire il mio amico Groniger. Ma non sareste così gentile da accompagnarmi fino a casa e aiutarmi a scortarli? Potremmo berci un bicchiere una volta arrivati là.» Vi fu uno strano guizzo nei suoi occhi, che non aveva nulla in comune con la gioia dello spilorcio. Continuò dicendo: «Amico, sei stato in grado di individuare il bradipo e di vedere la pantera nera; entrambi sappiamo che vi sono tesori misteriosi e inestimabili a confronto dei quali tutte queste monete non hanno alcun valore. Desidererei tanto mostrarteli, sono sicuro che ne rimarresti affascinato.»

Sentendo parlare di "tesoro" la sua Morte tese l'orecchio, proprio come aveva fatto il suo compagno sentendo pronunciare da Fafhrd la stessa parola. Anche la futura nemesi del Mouser aveva sognato di lui nel Deserto Glaciale; le sue brame e i suoi appetiti erano stimolati dalle privazioni del lungo viaggio e dalle incredibili perdite infertegli quella sera. Anch'egli era convinto che la Dea bendata fosse dalla sua parte quella notte, anche se per ragioni diverse. Un uomo così incredibilmente fortunato al gioco era inevitabilmente destinato a essere sfortunato in qualsiasi altra occasione.

«Sarà un vero piacere seguirti» gli rispose gentilmente, alzandosi insieme al Mouser e seguendolo verso l'uscita.

«Non raccogli i dadi e le pedine?» gli chiese il Mouser. «È una scatola molto bella.»

«La lascio alla taverna in ricordo della tua magistrale vittoria» gli rispose con disinvoltura la sua Morte mentre, con una specie di muta magniloquenza, gettava con la mano un fiore immaginario.

In condizioni normali, *questo* sarebbe stato troppo per il Mouser e avrebbe risvegliato in lui i peggiori sospetti. Solo i furfanti della peggior specie fingevano di essere generosi e indifferenti al vile denaro. Ma l'attac-

co di follia del quale era rimasto vittima in seguito alla maledizione di Mog si era nuovamente impadronito di lui e non fece alcun caso alle parole del sosia. Si strinse nelle spalle e gli sorrise.

«Tutte sciocchezze» affermò.

In effetti, l'atteggiamento di entrambi era così spontaneo in quel momento che sarebbe stato facile per loro uscire dalla taverna e perdersi nella nebbia senza che nessuno nel locale si accorgesse della loro scomparsa, fatta eccezione naturalmente per il vecchio Ourph, che si voltò lentamente per guardare il Mouser uscire e scosse tristemente il capo per poi immergersi nuovamente nelle sue meditazioni.

Fortunatamente però nella taverna c'era qualcun altro seriamente interessato al Mouser e non semplicemente legato a quella sorta di fatalismo Mingol. Cif non aveva sentito l'impulso di correre a congratularsi con il Mouser per la vittoria: aveva avuto la netta sensazione che quella sera la posta in gioco fosse stata molto più alta di quella del semplice backgammon, e continuava ad avere l'impressione che vi fosse qualcosa di malvagio nell'avversario del Mouser. Senza dubbio vi erano altri nel locale che la pensavano come lei; a differenza di questi, comunque, l'attenzione di Cif era rimasta concentrata sul Mouser anche quando la tensione si era in un certo qual modo attenuata, tanto che quando il Mouser e il suo orribile sosia si avviarono verso l'uscita, ella si affrettò a seguirli.

Pshawri e Mikkidu le furono subito alle calcagna.

Potevano vedere i due camminare davanti a loro come macchie confuse, ombre disperse nella nebbia, e cercavano di seguirli tenendosi a dovuta distanza, senza per questo perderli mai di vista. Le ombre si incamminarono lungo la strada, si fermarono un attimo e poi ripresero il cammino fino ad arrivare dietro un edificio di legno grigio: la sala del consiglio.

Non c'era anima viva in giro, tutto era immerso nel silenzio più profondo, rotto solo dal gocciolio della condensa e dai brevi mormorii provenienti dai due uomini, comunque troppo flebili per poter essere compresi. Tutto era così strano.

Arrivate all'incrocio seguente, le due ombre si fermarono per qualche secondo e poi svoltarono dietro l'angolo.

«Sta procedendo secondo il suo solito giro mattutino» sussurrò sottovoce Mikkidu.

Cif annuì, ma Pshawri afferrò il braccio di Mikkidu e si mise un dito sulle labbra per chiedergli di fare silenzio.

Come il secondo luogotenente aveva supposto, i due proseguirono il loro

cammino verso le nuove baracche, dove il Mouser invitò il suo sosia a entrare. Pshawri e Mikkidu attesero un attimo, poi si tolsero gli stivali ed entrarono in punta di piedi, facendo attenzione a non fare rumore.

Cif aveva avuto un'altra idea: era avanzata di soppiatto lungo l'edificio diretta verso la porta posteriore.

All'interno dell'edificio il Mouser, che aveva pronunciato a malapena una decina di parole da quando avevano lasciato il *Naufrago*, stava indicando al suo ospite vari oggetti, osservando le sue reazioni.

Questo atteggiamento gettò la sua Morte in uno stato di grande costernazione. La sua vittima aveva appena accennato a un tesoro o addirittura più d'uno, lo aveva guidato lungo la strada e poi, con uno sguardo misterioso, gli aveva indicato una zona leggermente infossata del terreno. Cosa significava tutto questo? Un avvallamento del terreno poteva indicare che vi fosse sepolto qualcosa, di solito un cadavere, ma chi avrebbe mai sepolto un tesoro o addirittura un cadavere proprio lì, in una buia stradina di un piccolo porto del nord? Non aveva alcun senso.

Poi quel tipo sconcertante vestito di grigio gli aveva riproposto la stessa tiritera all'angolo di una strada dietro un imponente edificio di legno stranamente rovinato dalle intemperie. Per un attimo gli era sembrato di essere finalmente arrivato nel luogo giusto, dato che aveva notato qualcosa di opalescente nascosto in uno dei grandi travi, e subito aveva pensato a perle e tesori. Ma quando si era soffermato per osservarlo meglio, aveva scoperto che si trattava solo di una stupida conchiglia lavorata nel legno grigio, Arth solo sapeva come!

Adesso quello strano individuo era in piedi in una stanzetta, di fianco ad un armadio a muro, reggendo una lampada accesa. Non gli sembrava ci fosse niente di particolare in quel posto.

«Il tesoro?» chiese con un fil di voce la Morte del Mouser, piegandosi esitante in avanti per vedere meglio.

Il Mouser gli sorrise e scosse la testa. «No, sono solo tane di topi» gli rispose.

L'altro si sollevò incredulo. Si era forse completamente bevuto il cervello? La nebbia gli aveva forse fatto perdere il buon senso! Cosa stava succedendo? Forse era meglio estrarre il pugnale e colpire, prima che la situazione divenisse troppo confusa.

Ma il Mouser, ancora con il sorriso sulle labbra, come se stesse per mostrargli chissà quale meraviglia, gli stava facendo cenno con la mano di seguirlo lungo un breve corridoio, in una piccola stanza arredata con solo

due brandine, mentre la lampada che teneva sollevata creava strane ombre sulle pareti della stanza.

Stando di fronte alla sua Morte, il Mouser aprì la porta di un armadio a muro ancora più grande, si sporse in tutta la sua altezza e alzò la lampada in alto come per dire: "Guarda!".

Nell'armadio vi erano almeno una dozzina di ripiani di legno ben levigato, ricoperti da un panno nero, sui quali erano disposti alla rinfusa una miriade di minuscoli oggetti, tra cui monete rare e gemme preziose. Come se... ma in realtà quegli oggetti erano... ricordavano quelle nove stranezze che il Mouser aveva allineato su comodino di Cif tre mesi prima... moltiplicati per cento... il risultato di tre mesi di attente ricerche... il bottino di novanta giorni di faticose peregrinazioni. Era quella la strana collezione che il Mouser stava mostrando alla sua Morte.

L'uomo si era chinato per osservare più da vicino, facendo scivolare lo sguardo incredulo avanti e indietro sugli scaffali, mentre sul viso del Mouser andava pian piano scomparendo il sorriso per lasciar posto alla stessa espressione di tristezza che aveva assunto quando aveva detto a Fafhrd di sentire nostalgia delle piccole cose di Lankhmar.

21

«Eccoci nel luogo del nostro picnic» disse Afreyt a Skor mentre procedevano immersi nella nebbia. «Guarda come è calpestata l'erba. Guarda dove è l'Elvenhold.»

«Già fatto» rispose lui, dirigendosi verso sinistra mentre Cif si spostava verso destra. «Ma perché siete così sicura che il Capitano Fafhrd sia venuto qui?»

«Perché ha detto a Groniger che andava a volare» cercò di spiegargli Afreyt. «Stamattina Groniger aveva osservato che nessuno sarebbe mai stato in grado di scalare l'Elvenhold a meno che non avesse avuto le ali.»

«Ma il Capitano Fafhrd invece ne sarebbe capace» osservò Skor intuendo al volo quello che stava pensando Afreyt. «È riuscito a scalare la Rampa delle Stelle.» Poi pensò tra sé: *Ma questo è successo prima che perdesse la mano.*

Un attimo dopo era ai piedi della montagna, con gli occhi rivolti verso l'alto, e gridava ad Afreyt che aveva trovato quello che stavano cercando. Non appena Afreyt lo ebbe raggiunto disse: «Ho trovato anche una prova del fatto che Fafhrd e lo straniero siano arrivati fin qui, come avevate sup-

posto.»

E così dicendo le allungò il mantello della Morte di Fafhrd.

22

Seguito da vicino dalla sua Morte, Fafhrd aveva raggiunto la vetta, uscendo dalla nebbia e ritrovandosi immerso in una luce biancastra. Si affacciò dalla roccia per guardarsi attorno.

Il paesaggio attorno a loro era un'immensa distesa bianca che sovrastava le cime degli alberi, i camini e le guglie di Porto Salato e gli alberi delle navi ancorate nel porto. Sopra le loro teste il cielo notturno risplendeva al chiarore delle stelle, offuscato appena dalla luce della luna piena che pareva riposare sulla nebbia a sud-est.

«È luna piena stanotte, la Luna degli Assassini» osservò con tono ampolloso Fafhrd. «La più breve di tutto l'anno, la luna della Notte di Mezza Estate. Te l'avevo detto che c'era abbastanza luce per scalare la roccia.»

La sua Morte, che gli stava alle spalle, stava assaporando il piacere della luna piena, senza tuttavia mostrare il minimo interesse alla luce delle stelle. Si era sentito più sicuro a scalare la montagna quando era completamente avvolta dalla nebbia e non poteva rendersi conto dell'altezza che avevano raggiunto. Non vedeva l'ora di poter portare a termine il suo compito, non appena Fafhrd gli avesse indicato dove era nascosto il tesoro.

Fafhrd si affacciò un'altra volta dalla torre. Ben presto furono sul margine della zona erbosa; vide la sua freccia con il nastro di seta bianca e decise di ignorarla. Quando arrivò però all'altezza di quella di Afreyt si sporse pericolosamente per afferrarla con l'uncino e la infilò nella cintura.

«Quanto manca ancora?» gli chiese la sua Morte.

«Basta arrivare oltre il prato» gli rispose Fafhrd. «Poi passeremo dall'altra parte dell'Elvenhold, dove si trova una piccola caverna. Ci fermeremo lì per vedere il tesoro. Sono contento che tu sia venuto con me stanotte. Spero solo che la luce della luna non lo offuschi troppo.»

«Come è possibile?» gli chiese l'altro, perplesso, anche se notevolmente incoraggiato dall'idea della caverna.

«Alcuni gioielli brillano di luce propria» gli rispose Fafhrd con fare misterioso. Alla ricerca di un punto di appoggio, il suo uncino colpì la roccia provocando una pioggia di scintille bianche. «Deve esserci della silice nella roccia» osservò. «Vedi, amico mio, ci sono molti modi in cui un minerale può far luce. Sulla Rampa delle Stelle il Mouser ed io trovammo dei

diamanti così puri da poter essere visti solo al buio. Ci sono poi animali che brillano ed emettono strani bagliori: vespe fosforescenti, mosche-diamante, pirofori e api notturne. Lo so perché mi hanno punto. Nella giungla di Klesh, invece, ho visto dei ragni volanti che emanavano luce. Ah, eccoci arrivati.» Incominciò a spostarsi lateralmente a grandi passi.

La sua Morte lo imitò, affrettandosi dietro di lui. Gli sembrava più facile trovare appigli a cui aggrapparsi, mentre sull'erba per ben due volte aveva perso l'equilibrio. Procedendo dietro a Fafhrd gli parve di scorgere l'entrata di una nera caverna in fondo a quel pilone di roccia che avevano appena scalato. Gli sembrava che tutto stesse accadendo più in fretta e, contemporaneamente, che il tempo si fosse dilatato: segno che stava arrivando il momento culminante. Non voleva più sentire nulla, tanto meno lezioni di storia naturale. Aveva estratto il suo lungo coltello dal fodero. Presto! Presto!

Fafhrd si stava preparando per fare quel passo che lo avrebbe portato proprio di fronte alla buca che a prima vista poteva sembrare l'entrata di una caverna; sapeva che il suo compagno era dietro di lui. Proprio in quel momento, sebbene non ci fosse nessun altro lassù in cima, si udì una secca risata che non era la loro e sembrava provenire da un punto molto vicino. Quella strana risata lo spinse a fare un passo più lungo del previsto, oltrepassando così l'entrata della grotta, con il piede sinistro sul bordo della roccia e la mano destra che cercava qualcosa a cui appigliarsi. In quella posizione poteva far oscillare il corpo in avanti, e così avrebbe forse potuto vedere la stella crinita che considerava il suo più grande tesoro, fino a quel momento rimasta nascosta dall'Elvenhold.

In quel momento la sua Morte, che aveva previsto ogni possibile movimento della sua vittima tranne quest'ultimo, sferrò il suo colpo mortale. Ma il suo pugnale, invece di conficcarsi nella schiena di Fafhrd, andò a colpire la roccia e la lama si ruppe, facendogli perdere l'equilibro.

Fafhrd, che si era voltato di scatto, si accorse di essere stato attaccato a tradimento e sferrò un calcio sulla coscia dell'avversario, il quale perse la presa e precipitò dall'Elvenhold dimenando le lunghe gambe e rimbalzando due o tre volte sul ripido pendio ricoperto di erba, prima di essere inghiottito dalla nebbia, senza avere neanche il tempo di gridare. Si udì un tonfo in lontananza che fece intuire la fine fatta da quel farabutto.

Fafhrd compì un altro giro attorno alla sommità della collina. Eccola la stella crinita, la sua preferita; anche se offuscata dal chiarore della luna, era chiaramente visibile. Si sentì invadere da un'ondata di soddisfazione, un

piacere molto simile a quello che avrebbe provato di fronte a una bella donna nuda, nascosta nella penombra.

«Fafhrd!» sentì gridare. «Fafhrd!»

È la voce di Skor, per Kos, si disse. *E quella di Afreyt!* Si sporse ancora puntando i piedi e urlò: «Qui! Sono qui sotto!»

23

Nelle baracche l'atmosfera si era fatta nervosa, soprattutto da parte della Morte del Mouser che a stento era riuscita a reprimere una smorfia di disgusto alla vista di tutte quelle porcherie che quel folle considerava una specie di tesoro. Stava quasi per pugnalarlo alle spalle quando udì uno strano rumore di passi strascicati proveniente dall'interno dell'edificio e quindi dovette fermarsi: non gli piaceva uccidere quando potevano esserci dei testimoni.

Guardò il Mouser, che mostrava ora un'espressione delusa. Come aveva potuto quell'idiota credere di ricevere dei complimenti per quegli orrori? Il Mouser chiuse la porta dell'armadio e gli fece cenno di tornare nel corridoio indicandogli una terza porta. Lo seguì, tendendo nuovamente l'orecchio per cogliere ancora quello strano rumore o altri fruscii insoliti. Le ombre create dalla luce della lampada lo inquietavano e gli facevano pensare che qualcuno fosse in agguato e li stesse osservando di nascosto. Per fortuna, quell'idiota non aveva nascosto in quella fogna le monete d'oro e d'argento che aveva vinto quella sera. Forse c'era ancora ragione di sperare di ritrovare le altre monete e qualche vero tesoro.

Adesso il Mouser gli stava indicando con il dito in modo sbrigativo tutti gli accessori di quella che poteva sembrare una cucina ben attrezzata, con tanto di focolare e forno. Afferrò un paio di grosse teiere di ferro, senza grande entusiasmo, facendole risuonare in tono sepolcrale.

I suoi movimenti si fecero più rapidi e l'ombra di un sorriso riapparve sulle sue labbra mentre apriva la porta che dava sul retro; uscì nella nebbia, facendo segno alla sua Morte di seguirlo. Il sosia gli obbedì mostrandosi apparentemente calmo, anche se in realtà era più teso di una corda di violino, pronto a scattare per ucciderlo.

D'un tratto il Mouser si chinò, afferrò un anello e sollevò una piccola botola rotonda tenendo la lampada sollevata, mentre la sua luce si rifletteva nella nebbia. La Morte del Mouser si chinò per vedere meglio.

Poi la situazione precipitò: si udì un rumore di passi e un tonfo che pro-

veniva dalla cucina (era Mikkidu che aveva inciampato). La Morte del Mouser, con i nervi a fior di pelle e giunto ormai al culmine della sopportazione, estrasse il pugnale, ma non fece in tempo a lanciarlo, colpito a morte proprio dietro all'orecchio da una freccia scoccata da Cif, ritta in piedi contro il muro a pochi metri da loro. Il suo corpo cadde riverso sull'imboccatura della fogna.

Mentre Cif colpiva l'assassino si udirono un breve ruggito ed una secca risata, ma solo più tardi sia Cif che il Mouser si ricordarono di questo particolare. Il Mouser, in piedi con la lampada ancora in mano, osservava trasognato il cadavere; poi, rivolto a Cif, Pshawri e Mikkidu che nel frattempo erano accorsi al suo fianco, disse: «Bene, non avrà più nessuna rivincita per la partita di stasera, questo è poco ma sicuro. O anche i fantasmi giocano a backgammon? Per Mog, ho sentito dire perfino che sfidano gli esseri umani a scacchi.»

24

Il giorno seguente, nella sala del consiglio, Groniger presiedette la breve inchiesta sulla morte dei due passeggeri della *Buona Novella*. I distintivi e gli altri oggetti ritrovati sui loro corpi facevano supporre che fossero membri non solo della Confraternita degli Assassini di Lankhmar, ma che facessero anche parte del famoso Ordine degli Assassini. Sottoposto ad un interrogatorio serrato, il Capitano della *Buona Novella* ammise di essere stato a conoscenza della loro vera identità e venne accusato di non aver avvertito immediatamente il capitano del porto dell'Isola della Brina. Più tardi Groniger scoprì anche che si trattava di sicari assoldati da gente straniera, uccisi mentre tentavano di portare a termine il loro nefasto compito sull'Isola della Brina.

A conclusione dell'inchiesta, si rivolse a Cif e le disse: «È una fortuna che tu lo abbia ucciso mentre impugnava il coltello. In questo modo nessuno potrà dire che si è trattato di un regolamento di conti tra i nuovi arrivati nell'isola e gli stranieri richiamati qui dalla loro presenza. È stato un bene che anche tu, Afreyt, abbia assistito alla morte dell'altro.»

«Testimonierò di averlo fatto!» esclamò Afreyt. «È caduto vicinissimo a noi, non è vero, Skor? Stava quasi per venirci addosso. Nella mano stringeva ancora il pugnale con la lama spezzata. Fafhrd, in futuro dovrai fare maggiore attenzione a come ti liberi dei tuoi cadaveri.»

Quando il vecchio Ourph venne interrogato circa il misterioso avverti-

mento che aveva dato al Mouser e a Fafhrd, egli affermò: «Appena udito il nome della *Buona Novella* sapevo già che si trattava di una nave dall'infausto presagio che bisognava tenere sott'occhio. Quando quei due stranieri sono scesi diretti al *Naufrago* mi sono sembrati scheletri viventi sotto spoglie umane, con mani ossute e due buchi al posto degli occhi dai quali emanava un leggero bagliore.»

«E i loro cadaveri avevano ancora quelle sembianze all'inchiesta?» gli chiese Groniger.

«No, una volta morti non sono altro che carne, come qualsiasi altro essere umano.»

25

Nella Terra degli Dèi, le tre divinità in questione, scosse da quanto era appena successo e sconvolte nell'apprendere quanto fossero andate vicino a perdere i loro ultimi fedeli, decisero di liberarli subito dalle loro maledizioni. Gli altri interessati, invece, ricevettero le notizie molto più tardi e stentarono a credervi. L'Ordine degli Assassini archiviò le due Morti come "differite", invece che come "mancanti", e si preoccupò di fornire una sorta di indennizzo per Arth-Pulgh e Hamomel. Sheelba e Ningauble, dal canto loro, estremamente seccati dall'accaduto, decisero di inventare nuovi stratagemmi per obbligare i loro protetti a fare finalmente ritorno.

26

Nell'attimo stesso in cui gli dèi ritiravano le loro maledizioni, le strane ossessioni del Mouser e di Fafhrd svanirono definitivamente. Questo accadde mentre erano a pranzo insieme alle loro compagne a casa di Cif. L'unico indizio evidente di questo cambiamento fu lo sguardo incredulo e sbalordito dei due eroi che con gli occhi spalancati e il sorriso sulle labbra guardavano fisso nel vuoto.

«Che idea piccante vi è venuta mai in mente?» domandò Afreyt, mentre Cif le faceva eco: «Deve trattarsi di qualcosa di estremamente oltraggioso, vi conosciamo bene ormai!»

«È così evidente?» chiese il Mouser mentre Fafhrd balbettava: «No, niente di simile. Si tratta... No, dovete saperlo tutti: avete presente quella strana mania delle stelle che mi aveva preso? Be', se n'è andata!» Alzò gli occhi. «Per Issek! Adesso posso permettermi di guardare il cielo senza ve-

derlo coperto di macchie nere pensando alle stelle che si vedrebbero se fosse notte.»

«Per Mog!» esplose il Mouser. «Fafhrd, non credevo che la tua mania fosse così ossessiva come la mia. Anch'io non mi sento più costretto a girovagare e ad esaminare ogni più piccolo oggetto nel raggio di cinquanta metri. Mi sento come se mi fossi liberato di un'orrenda schiavitù.»

«Questo significa che non te ne andrai più in giro come un accattone» osservò Cif, «piegato in due a raccogliere immondizie?»

«No, per Mog!» ribadì il Mouser, precisando dopo un istante: «Anche se è evidente che le piccole cose possono essere interessanti come le grandi, infatti esiste tutto un mondo minuscolo di...»

«Ehi, ehi, stai attento!» lo interruppe Cif puntandogli contro il dito alzato.

«Senza dubbio anche le stelle hanno un fascino del tutto particolare, a prescindere dalla mia strana infatuazione per loro» aggiunse risolutamente Fafhrd.

«Ma perché credete sia successo? Pensate che qualche mago vi abbia fatto un incantesimo? Forse proprio quel Ningauble di cui mi hai parlato, Fafhrd?» chiese Afreyt.

«Sì, o quella Sheelba di cui tu parli nel sonno, Mouser, e che mi assicuri non essere mai stata una delle tue amanti?» aggiunse Cif.

I due dovettero ammettere che le loro ipotesi potevano avere un fondamento logico.

«O forse è possibile che qualcun altro, un essere misterioso, addirittura un essere dell'altro mondo ci abbia messo lo zampino» suggerì Afreyt. «Sappiamo che la Regina Skeldir ha avuto la sua parte in questa storia, lo sappiamo dalla risata di avvertimento che avete udito. E per quanto ne sappiamo c'entrava anche Gusorio: Cif ed io abbiano sentito chiaramente quei ruggiti.»

Poi, a metà tra il serio e il faceto, Cif aggiunse: «Non vi è venuto in mente che, dal momento che la risata di Skeldir era destinata ad essere un avvertimento per voi, è anche possibile che *voi* siate sue trasmigrazioni? E che noi, Skeldir ci aiuti!, lo siamo del Grande Gusorio? O forse questo vi scandalizza?»

«Niente affatto» rispose Fafhrd. «Visto che la trasmigrazione può essere considerata un vero miracolo, in grado di trasferire lo spirito di una donna o di un uomo in un animale o viceversa, un semplice scambio di sesso non ci sorprenderebbe affatto.»

27

La scatola del backgammon che era appartenuta alle due Morti venne conservata alla *Taverna del Naufrago* come oggetto raro, anche se pochi la utilizzavano per giocarci e, anche quando talvolta accadeva, era difficile riuscire a vedere una bella partita.

IL MOUSER SOTTOTERRA

1

Esiste un vecchio detto nel mondo di Nehwon secondo il quale il destino degli eroi desiderosi di un meritato riposo o quello degli avventurieri decisi una volta per tutte a sistemarsi, tradendo così un pubblico di fedeli ammiratori, può dimostrarsi molto più triste di quello di una principessa di sangue reale di Lankhmar rapita e imbarcata come schiava a bordo di un mercantile ilthmarese in rotta verso lidi lontani come la tropicale Klesh o la gelida No-Ombrulsk. Basterà che questi eroi facciano anche solo accenno ad una loro "ultima avventura" perché gli ammiratori più accesi e i loro sostenitori più agguerriti vogliano assistere, alla conclusione della vicenda, a eventi spettacolari di morte e distruzione, in cui il protagonista si trovi a dover affrontare difficoltà insormontabili perseguitato dai più malvagi e potenti fra gli dèi.

Fu così che quando i nostri due allegri eroi, il Gray Mouser e Fafhrd, lasciarono la città di Lankhmar, dove si racconta che abbiano luogo più della metà delle gesta del mondo di Nehwon, per seguire fino all'estremo nord nella solitaria Isola della Brina due donne misteriose, Cif e Afreyt, protraendo la loro permanenza per oltre tre anni, incominciarono a circolare voci secondo le quali i due eroi si stavano trastullando con un destino molto simile a quello del proverbio.

In effetti, in un primo momento era sembrato che la loro spedizione al polo avesse avuto buon esito; le voci sul loro conto dicevano addirittura che fossero riusciti a raccogliere intorno a sé, domandole, piccole bande di avventurieri abbastanza sconsiderati da seguirli. Si era poi sentito parlare di una grande vittoria, nella quale i nostri eroi erano riusciti a sventare un'invasione suicida di Mingol del Mare in quella gelida isola abitata da pacifici pescatori, e in quell'occasione avevano approfittato dell'aiuto di

due bizzarri dèi stranieri chiamati Loki e Odin. Avevano anche fatto a tira e molla con le cinque Icone d'oro della Ragione, considerate tra i maggiori tesori dell'Isola della Brina, resi poi folli dalla ricchezza e dalla pigrizia dei suoi abitanti.

Ma poi, dato che la loro permanenza al nord sembrava non avere mai fine, avevano iniziato a circolare altre voci che sminuivano tutte queste coraggiose imprese. Si diceva che la loro vittoria fosse stata puramente psicologica, ottenuta grazie ad azioni di disturbo o più semplicemente a tattiche di temporeggiamento, sostenendo che non sarebbero mai riusciti a vincere se non si fosse avuto un mutamento inaspettato delle condizioni meteorologiche, che aveva causato un cambiamento fuori stagione dei venti, accompagnato dall'eruzione dei due vulcani dell'Isola della Brina, Fiamma Infernale e Fuoco Scuro. Contemporaneamente, il famoso Grande Maelstrom dell'isola si era risvegliato e aveva risucchiato alcune delle galere in testa alla flotta Mingol, scoraggiando il resto dell'armata dal continuare l'attacco.

Si diceva anche che, ben lungi dal prendersi gioco degli abitanti dell'isola, il Mouser e Fafhrd avessero invece stretto amicizia con loro, assimilando i loro modi sobri e obbligando i loro uomini a fare lo stesso, trasformandoli da tagliaborse e malfattori in perfetti e obbedienti marinai, pescatori, meccanici e perfino falegnami che avevano costruito per sé e per i propri capitani vere e proprie abitazioni.

Invece di impadronirsi delle Icone d'oro, pareva che Fafhrd ne avesse salvate quattro dalle losche mani di una dea del mare del regno sommerso di Simorgya, nella quale anche il Mouser si era imbattuto nel corso di una spedizione a No-Ombrulsk, alla ricerca di grano e legname per quello stato povero e affamato sperduto in mezzo al mare.

Come se non bastasse, il Mouser si era servito della quinta Icona, il Cubo d'oro della Giustizia, nel quale era stato inserito un tizzone sacro al dio Loki, dio del fuoco, contenente l'essenza di quella divinità straniera e lo aveva scagliato al centro del Grande Maelstrom, dopo che le navi vedetta della flotta Mingol erano state affondate, riuscendo così a placare i tremendi vortici d'acqua prima che potessero distruggere anche la flotta dell'isola. Il cubo era rimasto sepolto nella sabbia, sprofondato proprio al centro del gorgo a diciassette braccia di profondità, prezioso bottino per i cercatori di tesori e ottimo spunto di leggenda, famoso per aver placato la violenza del Maelstrom e imprigionato un dio.

Infine, invece di circuire e abbandonare Cif e Afreyt, come si diceva

fossero soliti fare, quei due libertini, disgustosamente trasformati, si erano messi di impegno a corteggiare le due donne, con il chiaro intento di porre le basi per un rapporto proficuo e duraturo.

Tutte queste voci inquietanti e talvolta addirittura sconvolgenti fecero sì che molti dei loro ammiratori finissero per dar credito a una notizia che in un primo tempo avevano ignorato: la notizia secondo la quale nel corso dello scontro finale con la flotta Mingol Fafhrd aveva perso non si sa come la mano sinistra, che ora sostituiva di volta in volta a seconda della necessità con un cappuccio di pelle per l'arco, una forchetta, un coltello, insomma con un intero armamentario. Tutto questo confermava il vecchio detto nehwoniano a proposito delle sofferenze che affliggono gli eroi che cercano di sottrarsi al loro glorioso destino. Si diceva che la fortuna di Fafhrd e del Gray Mouser avesse infine voltato loro la schiena e che i loro nomi sarebbero presto caduti nell'oblio.

Quanti credevano a queste dicerie (assai numerosi, per la verità!) erano anche pronti a dar credito a quelle voci secondo le quali i due maghi che proteggevano i due eroi, Sheelba dal volto senza occhi e Ningauble dai Sette Occhi, si erano messi contro di loro, delusi e disgustati dalle loro ultime imprese, e si erano rivolti a dèi incapaci quali Mog, il dio ragno, Issek senza mani e Kos il pidocchioso, affinché lanciassero sui nostri eroi la maledizione della vecchiaia, trasformandoli prima del tempo in due vegliardi stravaganti. Analogamente si andava dicendo che personaggi illustri e potenti come il Sovrano di Lankhmar e il Gran Maestro della Corporazione dei Ladri avessero mandato sull'Isola della Brina degli assassini per sbarazzarsi di quei due. Quando anche a sud giunse la notizia che i due eroi erano riusciti a mettere fuori combattimento i loro assassini, liberandosi nel contempo delle maledizioni che incombevano su di loro, le malelingue furono rapidissime a dimostrare che non era stato merito loro e che non ci sarebbero mai riusciti senza l'aiuto di Cif e di Afreyt e della loro Dea della Luna.

Anzi, questi diffamatori sostenevano che Fafhrd e il Mouser fossero addirittura sulla strada della rovina per aver disdegnato il loro ruolo di eroi, alla ricerca di un porto accogliente e confortevole nel quale trascorrere la vecchiaia. Si diceva anche che se un vero dio (Kos, Mog e Issek erano niente a confronto!) avesse potuto raggiungere il tetro castello della Morte nella Terra delle Ombre e sussurrarle una parola all'orecchio, i due non avrebbero più avuto scampo.

Ora, se i nostri due eroi fossero mai venuti a conoscenza di queste criti-

che e di queste tremende previsioni, Fafhrd avrebbe benissimo potuto rispondere che era venuto al nord in cerca di avventure e fino ad allora era stato travolto da mille problemi e da mille minacce. Per quanto riguardava la sua mano, egli l'aveva persa nel tentativo di salvare la vita alla sua donna, Afreyt, e alle tre accolite della Dea della Luna; ora stava cercando di fare tutto il possibile per ovviare a questa sua menomazione: quindi, qual era la ragione di tutte quelle critiche? Allo stesso modo, il Gray Mouser avrebbe potuto rispondere: «Cosa si aspettavano quegli idioti?» Non aveva mai lavorato così tanto nella sua vita di eroe come in quel paese artico, in quel clima inclemente, assumendosi ogni genere di responsabilità, non solo per i suoi dodici uomini, agli ordini dei suoi due luogotenenti Mikkidu e Pshawri, forse solo un po' più svegli degli altri, ma anche per la sua amante, Cif, e i suoi amici, talvolta perfino per gli uomini di Fafhrd e per la metà degli abitanti dell'Isola della Brina.

Tuttavia, nonostante le loro buone ragioni, ognuno dei due sentiva continuamente un brivido correrglì giù per la schiena al pensiero di quanto avrebbero potuto dimostrarsi crudeli e insensibili i loro ammiratori e quanto avrebbe potuto essere tremendo l'atteggiamento avverso degli dèi mentre si ritrovavano a dover lottare con un difficile destino in un mondo che talvolta sembrava più fantastico che reale, e quindi costringeva le sue creature a preoccuparsi e a darsi da fare per evitare di sprofondare nella più nera disperazione o nella noia più totale.

2

Pshawri, il giovane luogotenente del Gray Mouser, stava tirando una serie di lunghi e profondi respiri, seduto a poppa del *Kringle* al posto del rematore, con la testa piegata in avanti. La piccola imbarcazione a vela era ancorata al largo, con il mare in bonaccia, a due leghe lankhmaresi a est dell'Isola della Brina, al centro del Grande Maelstrom. Era ormai da diciassette lune che quelle acque erano tranquille, da quando cioè il mare si era levato ruggendo in una montagna mostruosa d'acqua e i suoi vortici avevano risucchiato le navi Mingol.

Il suo corpo nudo era baciato dai raggi del sole di quel giorno d'estate della Luna dei Satiri, mentre egli studiava i cinque sassi di pietra levigata, grandi pressappoco come la sua testa, appoggiati sul fondo dell'imbarcazione. Appeso alla cintura e protetto dal fodero pendeva un pugnale ben affilato, come anche una borsa di rete con all'imboccatura un cerchio di can-

na. A ogni respiro la cinghia si sollevava, proprio nel punto in cui tre nei di colore grigio formavano un piccolo triangolo equilatero sull'anca sinistra.

Di fronte a lui era sdraiato il suo migliore amico, Skullick, secondo sergente di Fafhrd, un tipo magro e alto più di due metri. Distogliendo lo sguardo indolente e pensieroso dal suo compagno, Skullick si girò su un fianco per scrutare il fondo del mare, sotto la superficie quasi trasparente dell'acqua, diciassette braccia sotto la barca. La sabbia sul fondo appariva chiara, con qualche sfumatura verde laddove l'acqua era più profonda. Poteva vedere riflessa nell'acqua l'ombra minuscola del *Kringle* e la catena a cui era legata l'ancora che scendeva quasi in verticale verso l'ammasso di rocce che delimitavano il centro del gorgo. Tutt'attorno era possibile distinguere le sagome dei relitti delle navi affondate anni e anni prima in seguito a violente tempeste, ormai devastate dall'azione della corrente che spingeva i pezzi di legno fradicio verso la riva, sulla Spiaggia delle Ossa Bianche, dove venivano recuperati dagli abitanti dell'Isola della Brina, sulla quale non crescevano alberi.

«L'acqua è limpida» mormorò Skullick. «Squali non se ne vedono.»

«Comunque» aggiunse, «è meglio che tu prenda la mia canna. Puoi cercare di localizzare l'oggetto che intendi portare come regalo al Capitano Mouser in modo da recuperarlo alla prima immersione, senza rischiare di farlo affondare ulteriormente nella sabbia o di risvegliare gli squali. Individuare il relitto, perlustrare attentamente la zona in cerca del tesoro e poi scendere a recuperarlo è sempre il sistema migliore. Qualunque oggetto metallico sarebbe un ottimo ricordo della sua vittoria sulla flotta Mingol e del salvataggio delle navi dell'isola. Mettiti il cuore in pace e non pretendere di trovare il Paciere d'oro del Gorgo...» la sua voce si fece più dolce, «... quel dodecaedro poco più grande di un pugno contenente il tizzone di Loki, il dio straniero che ci fece impazzire un anno e cinque lune fa, quando per l'ultima volta il Maelstrom si sollevò spumeggiando e turbinando. Più i guadagni sono piccoli e rapidi e più sono sicuri: ho già sentito il tuo Capitano ripeterlo al mio quando riteneva che l'immaginazione di Fafhrd fosse eccessiva.»

Pshawri non si degnò di rispondere a tutte queste chiacchiere, continuando a respirare a pieni polmoni. Poi, finalmente, sollevò il capo e il suo sguardo spaziò tranquillamente oltre Skullick, verso la bassa costa dell'Isola della Brina, dove a nord si stagliava la sagoma scura del vulcano Fuoco Scuro da cui si levava un sottile filo di fumo.

Poi il suo sguardo si spostò in alto verso sud, dove da occidente stavano

arrivando cinque enormi nuvoloni dai contorni ben definiti, come una piccola flotta di galeoni dalle vele bianche come la neve e dagli alti pennacchi.

Anche Skullick, imitando Pshawri, aveva alzato gli occhi al cielo esclamando: «Giurerei di aver già visto quelle cinque nuvole.»

Udendo queste parole, Pshawri domandò con aria sognante: «Credi che le nuvole abbiano un corpo e un'anima come gli uomini e le navi?»

«Perché no?» gli rispose Skullick. «Credo che qualunque cosa più grande di una pulce possieda un'anima. Ad ogni modo quelle nuvole mi fanno presagire che ci sarà un cambiamento del tempo.»

Lo sguardo di Pshawri si era posato sull'estremità meridionale dell'isola, dove le Bianche Scogliere di Cristallo sovrastavano i bassi tetti rossi e gialli di Porto Salato, oltre i quali si ergeva il colle della Forca e la cima rocciosa dell'Elvenhold. L'espressione sul suo viso rimase inalterata anche se un acuto osservatore avrebbe potuto cogliere la solennità del suo sguardo, una sorta di tranquillità interiore di chi si ritrovava per l'ultima volta a rimirare le spiagge a lui più care.

Senza interrompere il ritmo del suo respiro, Pshawri rovistò nel mucchietto di vestiti che aveva di fianco, individuò una piccola borsa di fustagno da appendere alla cintura, la aprì, ne estrasse un foglio di carta tutto spiegazzato scritto con inchiostro violetto e sigillato con cera verde, lo spiegò e lo esaminò velocemente come se non fosse la prima volta che ne leggeva il contenuto.

Poi lo ripiegò con cura e, rivolto a Skullick, disse: «Se per caso dovesse succedermi qualcosa mentre sono in immersione, vorrei che il Capitano Mouser vedesse *questo*.» Sfiorò il sigillo prima di infilare nuovamente il foglio nella borsa.

Skullick aggrottò la fronte, rifletté un attimo e si limitò ad annuire.

Lentamente, sollevando uno dei sassi vicino a lui e tenendolo all'altezza della cintura, si alzò in piedi. Anche Skullick si alzò, evitando di fare commenti.

Poi il luogotenente Pshawri, con un'espressione serena dipinta sul volto, si spostò tranquillamente sull'altro lato del *Kringle*.

Un attimo prima che Pshawri si tuffasse passando dal regno dei venti a quello delle gelide correnti, Skullick si ricordò di urlargli: «Starnutisci e tappati il naso, eviterai che ti scoppino i vasi sanguigni!»

A mano a mano che scendeva verso il fondo, Pshawri sentiva il sasso diventare sempre più leggero, così leggero da riuscire a reggerlo con la sola

mano destra. Aprì gli occhi e sentì l'acqua scorrergli sul viso; lasciò scivolare il braccio attorno alla catena dell'ancora e puntò verso il gruppo di rocce.

Abbassò lo sguardo: il fondo gli sembrava ancora molto distante. Poi, mentre la pressione dell'acqua continuava ad aumentare, intravide tra le rocce un fiore scuro a cinque petali, al centro del quale si poteva notare un cerchio di sabbia più chiara.

Lentamente cominciò a distinguere i resti dei relitti che giacevano sul fondo e fu in grado di individuare la sagoma completamente ricoperta di alghe della testa di cavallo sulla prua della nave più vicina. Non curandosi del consiglio di Skullick, si diresse proprio al centro del cerchio di sabbia dove gli sembrava di scorgere *qualcosa*, apparentemente una zona leggermente più scura.

La pressione dell'acqua lo stava quasi schiacciando; sentì il sangue pulsargli con violenza negli orecchi e incominciò ad avvertire l'impellente necessità di buttare fuori l'aria che aveva nei polmoni. Si staccò dalla catena dell'ancora e si spinse tra le enormi rocce frastagliate; lasciò cadere la pietra e immerse le mani nella sabbia proprio davanti a sé, cercando di afferrare quella *cosa* che stava al centro.

Riconobbe al tatto la forma cubica dell'oggetto, all'interno del quale poteva avvertire qualcosa di granuloso dalla superficie scabrosa: era straordinariamente pesante per le sue dimensioni e sembrava impossibile riuscire a spostarlo. Strofinò una delle estremità sulla coscia. Un attimo prima che i suoi piedi cadendo insieme alla pietra sollevassero una nuvola di sabbia, offuscandogli completamente la vista, riuscì a scorgere un bagliore giallastro proveniente dal bordo appena strofinato. Avvicinò l'oggetto alla cintura e, individuata l'apertura della borsa di rete che portava appesa in vita, ve lo infilò come se fosse un trofeo.

Quasi contemporaneamente una voce fredda sembrò sussurrargli all'orecchio: «Non avresti dovuto farlo!» Un profondo senso di colpa si impadronì di lui come se avesse appena commesso un furto o un'ignominia.

Cercando di lottare contro la sensazione di panico che andava crescendo in lui, allungò le mani verso l'alto; si spinse con le gambe e, aiutandosi con le mani, cercò di risalire in superficie per uscire dalla nuvola di sabbia, nuotando tra le rocce verso la luce del sole.

In quel preciso istante Skullick, che aveva seguito per quanto gli era possibile tutta la scena che si stava svolgendo laggiù sul fondo del mare, vide una mezza dozzina di nuvolette sollevarsi dalla zona sabbiosa in cui si

trovavano i relitti e un ugual numero di squali di colore nero, grandi almeno quanto l'ombra del *Kringle*, che si dirigevano a gran velocità verso le rocce, mentre una minuscola figura stava lentamente risalendo in superficie.

Pshawri si mise a nuotare verso l'imbarcazione, risalendo lungo la catena dell'ancora, con l'impressione di scalare un'immensa scogliera, con gli occhi fissi sulla minuscola sagoma dell'albero del *Kringle*. Sentiva il sangue pulsargli forte negli orecchi e non riusciva più a trattenere il respiro. A mano a mano che la sagoma della nave gli sembrava diventare più grande, pensò di mettersi a nuotare ruotando il corpo in modo da potersi guardare attorno per controllare che non ci fossero squali.

Non aveva ancora finito di girarsi completamente quando si rese conto che un'ombra scura si stava dirigendo a tutta velocità su di lui.

Solo grazie alla sua presenza di spirito riuscì a terminare la rotazione e, prima di affrontare lo squalo, si assicurò che attorno a lui non ve ne fossero altri intenzionati ad attaccarlo.

Continuò la risalita, muovendo appena le gambe, mentre cercava di estrarre il pugnale; ebbe a mala pena il tempo di infilare la mano destra nel fodero e impugnare il coltello puntandolo sulla bestiaccia.

All'improvviso la scena si oscurò. Pshawri piegò leggermente il braccio e prese la mira, puntando l'arma su quella maschera di morte che assomigliava a quella di un enorme cinghiale nero.

Sentì un colpo violento all'altezza della spalla e un forte dolore al braccio, mentre un'ombra *lunga* e nera si lanciava su di lui oltrepassandolo e sfregandogli il fianco con il suo ruvido corpo. Egli continuò a risalire agitando con forza le mani verso lo scafo del *Kringle* che ora gli sembrava più vicino nonostante l'intera scena fosse ancora immersa nella più completa oscurità.

Si sentì invadere da un'ondata di sollievo quando riuscì a riemergere in superficie lungo lo scafo della barca, annaspando con la mano per aggrapparsi alla fiancata dell'imbarcazione. In quello stesso istante sentì qualcuno che lo afferrava saldamente sotto le ascelle e lo sollevava con forza verso l'alto issandolo a bordo, mentre dietro alle sue spalle poteva udire lo scatto metallico delle fauci che si richiudevano nel vuoto.

Skullick, che si era gettato in suo aiuto, vide una scia rossa sgorgare dal muso dello squalo mentre l'animale ferito fendeva selvaggiamente l'aria prima di ricadere nell'acqua. Vide anche che Pshawri cominciava a perdere sangue dal fianco quando lo depose sul fondo dell'imbarcazione.

Con le gambe che gli tremavano ancora, Pshawri riuscì ad alzarsi in piedi. Alzò lo sguardo verso il cielo e vide che la prima delle cinque nuvole a forma di pesce aveva oscurato il sole. La nuvola aveva deviato verso nord, come se si fosse incuriosita del Maelstrom, avesse deciso di tornare ad osservarlo da vicino e le altre quattro l'avessero poi seguita in fila indiana. Una forte corrente d'aria proveniente da sud-ovest ne spiegava la ragione. Il corpo di Pshawri venne scosso da brividi di freddo ed egli si rallegrò quando Skullick gli gettò sulle spalle un largo asciugamano.

«Gli hai fatto una bella carezza sul muso, ragazzo!» si congratulò Skullick. «Continuerà a starnutire per un bel po', più a lungo di quanto tu continuerai a perdere sangue, non temere! Ma, per Kos, Pshawri, hai visto come ti sono saltati tutti addosso? Non avevi fatto nemmeno in tempo a sollevare un po' di sabbia che erano già tutti pronti ad attaccare come perfetti cani da guardia!» osservò Skullick con aria incredula. «Credi che abbiano *sentito* cadere la pietra nella sabbia da una tale distanza? Per Kos, dev'essere andata proprio così!»

«Perché, ce n'era più di uno?» chiese Pshawri scosso da un brivido mentre apriva la bocca per la prima volta dopo l'immersione.

«Più di uno? Ne ho contati cinque in tutto, oltre a due pesci-tigre. Ti avevo detto che era più pericoloso di quanto pensassi e quanto è appena successo è la prova lampante che avevo ragione. Sei stato fortunato a uscirne vivo, fortunato a non aver trovato un tesoro che ti trattenesse ancora un altro po' sul fondo. Pochi istanti ancora e non te ne saresti trovato di fronte solo uno, ma tre o quattro!»

Pshawri stava per mostrargli l'oggetto d'oro che aveva recuperato per destare la sua ammirazione, quando le parole di Skullick non solo gli fecero capire che quest'ultimo non l'aveva visto ripescare l'oggetto, ma risvegliarono in lui anche quello strano senso di colpa e lo stesso presentimento che aveva provato sott'acqua.

Mentre si affrettava a infilarsi i vestiti, ora che il sole era scomparso e l'aria si era fatta più pungente, riuscì a nascondere il cubo tutto sporco di fango togliendolo dalla borsa di rete e infilandolo nell'altra che portava in cintura, approfittando del fatto che Skullick si era messo a scrutare il cielo.

«Guarda come sta cambiando il tempo» osservò Skullick. «Chissà quale strega ha mai scatenato questo vento gelido? Per giunta un vento freddo che viene dal sud, o meglio da sud-ovest: una cosa molto strana. Guarda come si sta muovendo quella massa di nuvole che ha appena nascosto il sole: gira in senso orario. Sei stato fortunato a non trovare il Paciere del

Gorgo, altrimenti avremmo avuto anche qualcos'altro di cui preoccuparci. Così come stanno ora le cose ho paura che la nostra presenza irriti il Maelstrom. Leva l'ancora, amico, alza la vela e andiamocene alla svelta di qui! Cercheremo il regalo per il tuo Capitano un'altra volta!»

Pshawri fu ben felice di mettersi al lavoro. L'azione gli lasciava meno tempo per pensare a quello strano senso di colpa e a tutte quelle sue stupide idee sulle nuvole. Le acque del mare, anche se leggermente increspate dal vento, erano calme e non sembravano mostrare altro segno di movimento.

3

Nella Terra degli Dèi, che si trova in alto, tra le catene di montagne vicino al polo sud del mondo di Nehwon, un dio giovane e bello, il cui sonno aveva attirato per ben diciassette mesi folle di gente nel padiglione destinato agli stranieri, si svegliò infuriato lanciando un urlo tremendo, talmente violento da arrivare fino alla Terra delle Ombre agli antipodi della Terra degli Dèi, assordando la metà degli dèi e semidei che si trovavano in quel momento nei paraggi.

Tra questi vi erano anche le tre divinità protettrici di Fafrhd e del Gray Mouser, Kos il brutale, Mog il ragno e Issek senza gambe, che incuriositi da quell'urlo avevano voluto essere testimoni di quella ibernazione celeste non solo per semplice curiosità, ma anche per appurare che quello straniero addormentato, giovane e bello, caduto in una trance così profonda non fosse in qualche modo legato ai loro due più famosi fedeli. Udendo quell'urlo che sembrava voler rompere i timpani, Issek si coprì gli orecchi mentre Kos vi si infilò i mignoli.

Senza dubbio l'urlo lacerante di Loki aveva raggiunto anche la Terra della Ombre, visto che la magra figura della Morte, o il suo simulacro, che sembrava ancora nel pieno della giovinezza, con la carnagione opalescente, fece la sua apparizione ai piedi del catafalco ricoperto di morbida seta su cui era accovacciato il giovane dio. Ancora assordate dall'urlo, le divinità potevano vederli conversare insieme: Loki sembrava impartire ordini decisi e la Morte sollevare obiezioni e cercare di placare la sua rabbia, temporeggiando mentre continuava ad annuire e a sorridere.

Nonostante il suo comportamento affabile ci furono comunque tentennamenti ed esitazioni tra gli appartenenti alla divina moltitudine, dato che nemmeno nella Terra degli Dèi la Morte era ben vista.

I tre dèi protettori di Fafhrd e del Mouser che erano strisciati di nascosto fino al catafalco ricoperto di drappi rossi si riebbero dal trauma di quell'urlo giusto in tempo per sentire l'ultimo ordine di Loki.

«Così sia, Messere! Non appena tutte le formalità necessarie al tuo misero mondo saranno espletate e le tue pedanti richieste soddisfatte, solo allora e non un minuto dopo voglio che quell'empio mortale che mi ha relegato nell'oblio delle profondità marine soffra della mia stessa sorte sottoterra. Così dev'essere!»

Con un ultimo inchino e uno strano sguardo servile la Morte di Nehwon, o il suo simulacro, disse a bassa voce: «Sarà fatta la tua volontà!» e svanì.

«Questa è bella!» ribatté in tono ironico Mog rivolto ai suoi due amici. «Solo per fare dispetto al Gray Mouser, questo vagabondo di Loki intende portarci via uno dei nostri pochi fedeli.»

Lanciando uno sguardo sprezzante attorno a sé, dopo la partenza così improvvisa e inaspettata della Morte, Loki scivolò fuori dal suo giaciglio per precipitarsi al cospetto di un altro dio straniero, dall'aspetto maestoso ma vecchio e tremolante, che rispondeva ai suoi bisbigli con cenni del capo e delle spalle.

«Sì» sibilò velenosamente Issek rivolgendosi a Mog, «e ora guardalo, sta cercando di convincere anche il suo compagno, il vecchio Odin, a chiedere alla Morte lo stesso destino per Fafhrd.»

«No, ne dubito» protestò Kos, «il vecchio si è già vendicato di Fafhrd privandolo della mano sinistra. Non vi sono altre valide ragioni perché ora risvegli il suo odio. È rimasto qui mentre il suo compagno dormiva solo perché non ha un posto migliore dove andare.»

«Non ci conterei» osservò di malumore Mog. «Ad ogni buon conto, cosa possiamo fare per contrastare la minaccia fatta al Mouser? Andare a protestare con la Morte per questa imperdonabile intrusione da parte di un dio *straniero* nella nostra piccola congrega?»

«Ci penserei due volte prima di spingermi a tanto» rispose Issek con tono dubbioso. «Gli appelli che le sono stati rivolti in gassato pare si siano sempre ritorti su coloro che li avevano fatti.»

«Neanche a me piace averci a che fare, questa è la verità» ribadì Kos. «Mi fa venire la pelle d'oca solo a pensarci. A dir la verità non credo che ci si possa fidare dei Poteri più di quanto ci si possa fidare di dèi stranieri!»

«Non mi è sembrata molto contenta del modo arrogante con cui Loki l'ha trattata» azzardò speranzoso Issek. «Forse le cose potrebbero risolversi anche senza che ce ne immischiamo.» E così dicendo abbozzò un sorriso

nauseato.

Mog corrugò la fronte, ma non aggiunse altro.

In uno dei lunghi corridoi del suo immenso e tenebroso castello sotto i cieli grigi e senza sole nella Terra delle Ombre, metà della mente della Morte (l'altra metà era come sempre impegnata nel suo lavoro eterno sul mondo di Nehwon) si stava domandando che razza di dio fosse quel giovane Loki, così sfacciato ed impudente da rivolgersi a lei in quel modo. Che piacere sarebbe stato fare un'eccezione alla regola, sputare in faccia agli alti Poteri e portarselo via prima che anche il suo ultimo fedele morisse.

Ma come ogni altra volta il suo buon senso e la sua lealtà prevalsero sul resto.

Un Potere deve obbedire anche ai voleri più stravaganti e irragionevoli di un qualsiasi dio, a patto che non siano in conflitto con il volere di altre divinità e che si rispettino le convenienze, era questa una delle cose che facevano sì che la Necessità continuasse ad esistere.

E così, nonostante il Gray Mouser si fosse dimostrato un buono strumento, riguardo al quale le sarebbe piaciuto poter decidere quando doverlo eliminare, la Morte iniziò con metà della sua mente a progettare il destino e la morte del Mouser. Forse un giorno e mezzo sarebbe stato sufficiente per procedere alla preparazione, alle consultazioni e agli avvertimenti del caso. E mentre si trovava impegnata in questi compiti, perché non preparare il Gray Mouser all'inevitabile? Non c'era nessuna regola che lo vietasse. Sarebbe stato meglio per lui se fosse stato più forte e resistente, sia fisicamente che psicologicamente. Ma dove trovare la forza sufficiente da destinare al Mouser? E perché non nel suo compagno Fafhrd, che era così a portata di mano? Fafhrd si sarebbe trovato più leggero per un po', ma non era possibile fare altrimenti. Poi bisognava pensare agli avvertimenti più adatti, necessari in un'occasione simile...

Mentre la Morte era immersa in questi pensieri, vide venirle incontro sua sorella Dolore, che camminava in silenzio a piedi nudi, proveniente dal fondo del corridoio, gli occhi rossi e avidi fissi nei suoi, freddi e grigi, chiari come l'ardesia. Era alta e magra come lei, aveva gli stessi lineamenti con l'unica eccezione che la sua carnagione quasi trasparente era venata di striature bluastre. Con sua somma disapprovazione, Dolore si presentava come sua abitudine completamente nuda, invece che vestita e calzata come lei.

Si preparò a passarle accanto senza rivolgerle la parola.

Lei le sorrise con aria saputa e disse languidamente: «C'è qualche cosina anche per me, non è vero?»

4

Mentre a Nehwon si svolgevano questi infausti eventi, orditi all'insaputa di Fafhrd e del Gray Mouser, i due eroi stavano godendosi un po' di pace davanti a un bel bicchiere di acquavite, alla luce bianca e fredda che gli abitanti dell'Isola della Brina chiamavano bistoria, prodotta da una lampada alimentata da grasso di leviatano nella cantina della accogliente dimora di Cif a Porto Salato; quest'ultima, insieme ad Afreyt, se n'era da poco andata al Tempio della Luna alla periferia della città, per qualcosa che aveva a che fare con le accolite della Dea della Luna, di cui Cif e Afreyt erano le sacerdotesse mentre le accolite erano le loro stesse nipoti.

Dalla morte dei loro assassini e dalla fine delle loro maledizioni, i due eroi avevano goduto al massimo di quella liberazione, lasciando ai loro luogotenenti il controllo degli uomini e limitandosi a visitare le baracche solo una volta al giorno, a volte addirittura stabilendo dei turni o lasciando che fossero gli stessi luogotenenti ad occuparsene, cosa che un tempo invece non mancavano di fare visitandole fino a due volte al giorno. Ora passavano la maggior parte del loro tempo nelle comode e accoglienti dimore delle due donne, dedicandosi alle più piacevoli occupazioni che questo tipo di compagnia consentiva, resi più inclini anche dalle loro recenti esperienze di vecchi noiosi e tristi, favoriti dalla mite stagione del Tuono e della Luna dei Satiri.

In realtà quel giorno si erano affaticati troppo, e per questo si erano rifugiati in quella fresca cantina lastricata di pietre, dove stavano cercando di placare quella malinconia che stranamente induce gli eroi indecisi sulle proprie azioni a raccontarsi reciprocamente storie di fantasmi e di terrore.

«Hai mai sentito parlare» stava dicendo il gigantesco Nordico, «dei Ghouls di Klesh, quegli esseri mostruosi coperti di terra che divorano i cadaveri e scavano con le loro enormi mani nei cimiteri; sorprendono le loro vittime all'improvviso senza fare rumore, assalendole alle spalle, poi le afferrano trascinandole giù sottoterra prima che possano opporsi, scavando più velocemente di un armadillo? Sembra che uno di questi abbia assalito un uomo che aveva una casa vicino a un cimitero... be', è accaduto nella sua stessa cantina, che poteva forse assomigliare a *questa*.» Così dicendo allungò il dito per mostrare al compagno una zona non rivestita di pietra,

proprio dietro alla panca sulla quale erano seduti, che sembrava ricoperta di terriccio sabbioso di colore scuro, sufficientemente larga perché vi potesse passare un uomo dalle spalle larghe.

«Afreyt dice che il pavimento è stato lasciato così apposta, per far respirare la cantina» gli spiegò, «una forma di aerazione necessaria con questo clima.»

Il Mouser osservò il pavimento con un'espressione di disgusto dipinta sul volto, corrugando la fronte mentre gli fremevano le narici. Recuperò il boccale che era appoggiato sul tavolo di legno massiccio al centro della stanza davanti a loro e ne bevve il contenuto tutto d'un fiato. Si strinse nelle spalle. «Be', è difficile trovare degli esseri così mostruosi in questo clima polare. Mi hai fatto venire in mente la storia del Principe di Ool Hrusp. Ne hai mai sentito parlare? Egli aveva una paura incredibile di venir seppellito nella terra, tanto che visse tutta la sua vita, o almeno quella che gli rimaneva da vivere, chiuso nella stanza più alta di un'immensa torre, alta due volte gli alberi più grandi della Grande Foresta dove si trova Ool Hrusp.»

«Che ne fu di lui?» gli chiese Fafhrd.

«Be', nonostante vivesse al sicuro, a duecento leghe di distanza dal deserto a sud-est del Mare Interno, con tutta quell'acqua che lo proteggeva, una tempesta di sabbia di una violenza inaudita, causata da un tremendo tifone, si abbatté su di lui, trasformando quella verde foresta in un mare di sabbia e riempiendo il suo nido di pietre fino a soffocarlo.»

Dal piano di sopra giunse un grido soffocato.

«La mia storia deve aver fatto effetto» osservò il Mouser. «Sembra che le ragazze siano ritornate.»

Lui e Fafhrd si guardarono con gli occhi spalancati.

«Avevamo promesso che avremmo controllato l'arrosto» disse Fafhrd.

«Sì, quando siamo scesi quaggiù» continuò l'altro, «ci siamo detti che dopo un po' saremmo saliti a controllare e lo avremmo unto se fosse stato necessario.»

Poi entrambi con tono di rimprovero: «Ma *tu* te ne sei dimenticato.»

Si udì un leggero rumore di passi sulle scale della cantina e poco dopo cinque fanciulle agili e snelle scesero le scale alla tenue luce della lampada bistorica, facendo attenzione a non inciampare. Le prime quattro indossavano sandali di pelle d'orso bianco e tuniche di lino bianco lunghe fino al ginocchio e un velo dello stesso materiale che copriva loro i capelli e la parte inferiore del volto lasciando scoperti solo gli occhi che brillavano di

gioia, dando quindi l'impressione che stessero ridendo.

La quinta, la più magra di tutte, camminava scalza con indosso una corta tunica bianca ripresa in vita di un tessuto più grezzo, una specie di velo bianco di pelle di agnello e, nonostante la stagione, un paio di guanti dello stesso materiale. Il suo sguardo appariva estremamente serio.

Tutte le fanciulle, eccetto l'ultima, si tolsero contemporaneamente il velo rivelandosi come le tre biondissime nipoti di Afreyt, May, Mara e Gale, e la nipote di Cif, Klute, che portava i lunghi capelli neri raccolti in una treccia.

Fafhrd e il Mouser avevano già intuito di chi si trattasse e si erano alzati in piedi.

May saltellava davanti a loro tutta eccitata. «Zio Fafhrd! Sapessi che avventura ci è capitata!»

Dietro di lei, Mara si intromise: «Siamo quasi state rapite a bordo di un mercantile di Ilthmar che in realtà altro non era che una nave di schiavi!»

«Ci sarebbe potuto capitare di tutto!» esultò a sua volta Gale. «Ve lo immaginate? Dicono che i Principi dell'Oriente pagherebbero intere fortune per poter avere delle vergini bionde appena dodicenni!»

«Fortunatamente però la nostra giovane amica è riuscita a scappare dal mercantile e ad avvisare zia Cif e zia Afreyt» la interruppe trionfante la bruna Klute, rivolgendo il suo sguardo in direzione della quinta ragazza che era rimasta in disparte senza togliersi il velo. «Anche lei è stata rapita a Tovilyis e fatta prigioniera sulla *Donnola* per tutta la durata della Luna dei Satiri!»

Gale si intromise di nuovo, dicendo: «Anche lei è una neofita di Skama proprio come noi, del convegno delle streghe di Tovilyis. Sua madre era una sacerdotessa della Luna.»

«Anche lei è una principessa» gridò May, «una principessa in carne e ossa proveniente dal sud dalla Terra di Lankhmar!»

«Si vede che è una principessa» strillò Mara, «perché porta sempre i guanti!»

«Non strillare come un maialino, Mara!» la rimproverò May, cercando di attirare nuovamente l'attenzione su di sé. «Ragazze, non abbiamo ancora presentato la nostra nuova amica e salvatrice.» Poi, visto che quest'ultima continuava a starsene in disparte, tenendo gli occhi bassi, May si mise di fianco a lei e la sospinse delicatamente in avanti.

«Zio Fafhrd» disse con tono solenne, «posso presentarti la mia nuova amica e nostra salvatrice, la Principessa Fingers di Tovilyis? Principessa,

mia cara amica, posso offrire la tua mano al nostro ospite più riverito, il Capitano Fafhrd, grande eroe dell'Isola della Brina, amante di mia zia Afreyt e mio carissimo zio?»

La strana ragazza con il viso ancora coperto dal velo abbassò ulteriormente gli occhi rabbrividendo impercettibilmente e allungò la mano sinistra verso Fafrhd.

Fafhrd la prese tra le sue, fece un cerimonioso inchino e, guardando dritto negli occhi di quel volto seminascosto, le disse: «Gli amici di May sono miei amici, onoratissima Principessa Fingers. Quale salvatrice di May e di tutte le mie piccole amiche qui presenti ti devo immensa gratitudine. La mia spada è al tuo servizio.» E così dicendo baciò il guanto di pelle per tre battiti del cuore. La Principessa alzò appena lo sguardo e batté le ciglia.

Vi fu un coro di "oh!" e di "ah!" anche se l'espressione di Klute si era fatta seria e il Mouser aveva assunto uno sguardo sardonico.

May riprese possesso della mano guantata della ragazza e la allungò verso il Mouser.

«Caro zio Mouser» ritornò a dire, affrettando un po' la voce dato che, nonostante gli sforzi per usare altre parole, stava ripetendo esattamente la stessa tiritera, «posso presentarti la mia nuova amica e nostra benefattrice, la Principessa Fingers proveniente dal sud della terra di Lankhmar? Principessa, mia cara amica, posso mettere la tua preziosa mano in quella del nostro onorato ospite, il Capitano Mouser, amante di Cif, zia di Klute e mio carissimo zio onorario, nonché eroe dell'Isola della Brina secondo solo a Fafhrd?»

Le sopracciglia del Mouser si inarcarono in modo incredibile. «La sua mano sinistra? No, non puoi» rispose bruscamente a May, mettendosi le mani sui fianchi ed ergendosi in tutta la sua statura, piegandosi leggermente all'indietro. Quindi, abbassando lo sguardo con aria beffarda sulla magra figuretta in piedi davanti a lui, assunse un'espressione truce e le disse con tono perentorio: «Le buone maniere, ragazzina! Perché è questo che sei, una ragazzina, una bambinetta viziata e presuntuosa, chiunque tu sia.»

Le fanciulle trasalirono alle sue parole, mentre Fafhrd gli lanciava un'occhiata truce. Ma la Principessa si sfilò lentamente i guanti, sollevò il velo scoprendo un viso pieno di efelidi, rosso dalla vergogna, quasi dello stesso colore dei suoi capelli cortissimi, mentre riponeva i tre oggetti di pelle nella cintura.

Alzò quindi gli occhi verso il Mouser e disse piano, con tono di voce estremamente chiaro: «Avete ragione a rimproverarmi, signore. Vi chiedo

umilmente scusa.» Pronunciò queste parole con uno strano accento, nello stesso dialetto basso lankhmarese che tutti gli altri avevano usato, il più comune tra le diverse lingue del mondo di Nehwon. Detto questo, gli allungò la mano destra dalla carnagione pallida.

Egli la prese senza stringerla, vi appoggiò sopra le dita, come se volesse osservarla attentamente. «Fingers» disse lentamente, come se stesse assaporando quel nome. «Che nome strano per una Principessa.»

«Non sono una vera Principessa, signore!» gli rispose immediatamente la fanciulla. «Questo è quello che ho fatto credere alle due sacerdotesse quando sono fuggita dalla *Donnola* per essere sicura che mi dessero ascolto.»

Le ragazze la guardarono come se fossero state tradite, ma il Gray Mouser si limitò ad annuire con sguardo pensoso, rigirando la mano come per valutarla. «Questo si adatta già molto meglio a quanto posso vedere qui» disse. «Come del resto il tuo accento mi sembra più un accento di Ilthmar che di Tovilyis. Osservate» continuò, come se stesse dando loro una lezione, «anche se molto snella questa è una mano forte, abituata al lavoro, ad afferrare e a stringere, a sfregare e a colpire, a strizzare, a picchiettare e ad accarezzare, insomma a farsi comunque notare.» La rigirò, mettendone in mostra il palmo sul quale disegnò con il pollice un cerchio. «Tuttavia, nonostante sia una mano abituata al lavoro è soffice e morbida, grazie al grasso dei suoi guanti. Non ho dubbi che anche il suo strano velo contribuisca ad ammorbidirle le guance, le labbra, il mento, rendendo la sua pelle meravigliosamente levigata.» Il Mouser emise un sospiro pensieroso e poi aggiunse: «May, avvicinati! Allunga la mano.» La ragazza bionda gli obbedì sorpresa. Egli lasciò cadere la mano che teneva tra le sue e si girò verso Klute che stava sorridendo maliziosamente.

«Come sta la mia nipotina preferita?»

Le altre fanciulle sembravano cercare disperatamente qualcosa da dire. Fafhrd si era appena girato in direzione del Mouser; Fingers sembrava tranquilla, quando tutto a un tratto Afreyt si mise a gridare in cima alle scale: «Basta giocare in cantina! Smettetela di nascondervi! Tutti in coperta a guadagnarvi la cena!»

Klute e il Mouser si incamminarono su per le scale spettegolando tranquillamente, come se si capissero alla perfezione; Mara e Gale li seguivano con un'aria triste. Fafhrd, raggiunte May e Fingers nel punto in cui il Mouser le aveva lasciate, ancora mano nella mano, le prese in braccio e le portò fino in cima alle scale.

«Il mio compagno Capitano Mouser ha forse delle maniere un po' brusche» si scusò il Nordico. «Metterebbe in discussione anche la Regina dell'Aria. È tremendamente geloso di chiunque sia al centro dell'attenzione. Considera un insulto come uno dei complimenti più grandi del mondo!»

5

La cucina di Cif era ampia e ben ventilata, con il soffitto basso; nonostante vi battessero ancora i raggi del sole, ormai sulla via del tramonto, l'aria si era rinfrescata e una leggera brezza serale entrava dalle porte aperte.

Afreyt, alta e bionda, e Cif, morbida e flessuosa con gli occhi di colore verde intenso, erano in piedi davanti alle scale con il viso scoperto e con ancora indosso le lunghe tuniche bianche da sacerdotesse. Dopo averlo baciato, Cif chiese al Mouser di portar fuori all'aperto, aiutato da Fafhrd, i due tavoli della cucina e alcune panche che si trovavano in fondo alla sala. Le ragazze si erano riunite tutte attorno ad Afreyt, mentre May e Gale le parlavano a bassa voce lanciando ogni tanto una rapida occhiata intorno a loro.

Quando i due uomini fecero ritorno trovarono le due sacerdotesse della Luna in piedi una di fianco all'altra, con indosso due tuniche scollate dai colori sgargianti, una a righe gialle e viola e l'altra a pois verdi e marroni. Le cinque fanciulle avevano ricevuto l'ordine di portare fuori le tovaglie e i vassoi con tutto l'occorrente per la cena e si stavano dando un gran da fare per la cucina.

«Presumo abbiate già fatto conoscenza della nostra nuova ospite, non è vero?» chiese loro Cif.

«E sicuramente le ragazze vi avranno anche già raccontato quale prezioso favore ella abbia reso a loro e a tutta l'Isola della Brina» aggiunse Afreyt.

«Proprio così!» rispose Fafhrd. «Suppongo abbiate già preso misure adeguate nei confronti di quei miscredenti a bordo della *Donnola* e del loro comandante, non è così?»

«È evidente» disse Afreyt. «Il Consiglio si è riunito immediatamente decidendo di trattare l'intera faccenda secondo gli usi dell'isola: è stata loro imposta una considerevole ammenda con l'obbligo di andarsene al più presto possibile. Le accuse rivolte loro non sono state solo quella di rapimento

intenzionale, ma anche di aver messo in pericolo Porto Salato. L'interno della nave, infatti, mostrava segni inconfondibili della presenza di tarli giganti che possono infestare in men che non si dica qualsiasi tipo di imbarcazione.»

«Abbiamo invitato il Capitano del Porto, Groniger, a cena da noi» si intromise Cif, «ma egli si è fermato lungo la strada per accertarsi che quel mercantile pestilenziale avesse veramente lasciato il porto come gli era stato ordinato, facendo rotta verso altri lidi.»

«Ebbene, mio caro Mouser, cosa significa tutta questa storia sul fatto che ti saresti permesso di infastidire questa povera piccola, ignorando completamente che si tratta di una novizia della Dea della Luna e che ti saresti rifiutato di darle la mano?» gli chiese in tutta tranquillità Afreyt.

Il Mouser si raddrizzò incrociando le braccia sul petto e la guardò dritto negli occhi, rispondendo ad alta voce: «Povera piccola un accidente! Non è una principessa, come del resto lei stessa ha già ammesso, e non è nemmeno una novizia rapita a Tovilyis, ci giurerei. Non so a che gioco stia giocando, anche se posso immaginarmelo. Ecco come stanno veramente le cose: non è altro che una schiava di Ilthmar, dove si venera il Ratto; è una ragazzina come tante altre, senza alcun riconoscimento particolare, una puttanella addestrata per compiacere i desideri erotici dell'intero equipaggio, proveniente dai bassifondi e indegna di condividere il vostro tetto, cara Afreyt, e tanto meno di stare in compagnia delle vostre care nipoti, a meno che non desideriate che facciano la sua fine. Anche solo il suo nome ne è una prova. Fafhrd può confermare tutto quello che vi ho appena detto, se non fosse già perso nelle sue fantasticherie, desideroso di giocare al cavaliere e alla principessa per un pubblico di giovani ammiratrici, incurante dei possibili rischi. Atteggiamento, questo, che denota debolezza, potete star certe!»

Mentre le due donne cercavano di farlo tacere o per lo meno di rispondergli adeguatamente, le ragazze lo ascoltavano con gli occhi spalancati trascurando le loro faccende, ma egli continuò imperterrito fino in fondo. Lanciandogli occhiate di fuoco, la bionda Afreyt si affrettò a trovare una risposta appropriata e lo assalì dicendo: «Una cosa comunque è certa, ignorante non sei altro! È proprio una novizia della Dea: conosce alla perfezione le parole magiche e i simboli segreti.»

E Cif aggiunse: «Conosce il colore; indossa perfino gli abiti e il velo da novizia.»

«E i guanti?» chiese il Mouser con dolcezza. «Non ho mai saputo che tu

e Afreyt indossaste i guanti d'estate! Persino in inverno non vi ho mai visto portarli! Lo stesso dicasi per le ragazze. Non c'è bisogno di aggiungere altro.»

Cif gli rispose obiettando: «Noi dell'Isola della Brina non siamo che una piccola parte della Congregazione. È chiaro che a Tovilyis hanno usanze diverse.»

Il Mouser sorrise. «Mia cara, sei veramente troppo ingenua e la tua immaginazione non va certo al di là delle tue esperienze su quest'isola. C'è molto più male nei guanti di quello che tu riusciresti a pensare. Un velo può avere mille usi: può essere un segno distintivo di purezza, o indicare il possesso da parte di un uomo o, ancora, può servire da maschera. Tra le prostitute più esperte di Ilthmar, e questa non è certo una novizia, ve lo assicuro, vi è l'usanza di indossare indumenti di pelle di agnello per mantenere morbide le mani, le labbra e il viso; mentre potete star sicure che nelle loro parti più intime amano il contatto con la morbida lana, dato che la loro pelle è vergognosamente glabra. Sulle navi di Ilthmar, fate bene attenzione, una ragazza soddisfa gli uomini dell'equipaggio servendosi solo delle mani, grazie all'abilità delle loro sapienti dita; altrimenti si correrebbe il rischio di far loro del male e le ragazze non crescono sugli alberi, come sono soliti dire a Ilthmar. Il suo nome, come potete ben vedere, ne è una prova lampante. Gli uomini dell'equipaggio e gli ufficiali di minor grado possono prendersi la libertà di sollazzarsi con il loro viso o i loro seni, purché si limitino alla parte superiore del corpo, mentre dalla vita in giù la ragazza è di proprietà esclusiva di sua eminenza il capitano, che ha il diritto di esigere da lei qualunque cosa. Il capitano, infatti, è considerato l'uomo più saggio a bordo di tutta la nave e si può star sicuri che si preoccupi di evitare che la ragazza rimanga incinta. Si tratta di un'organizzazione estremamente accorta, efficiente e pratica, che contribuisce a mantenere ordine e disciplina a bordo di una nave.»

Nel frattempo, le quattro ragazze si erano raccolte attorno al Mouser con gli occhi stralunati, mentre Fingers si era tenuta in disparte estremamente attenta alle sue parole.

«È vero quello che dice?» chiese Afreyt a Fafhrd con un'ombra di indignazione nella voce. «È vero che esistono ragazze di questo genere, dedite a simili pratiche?»

«Preferirei mentire per far dispetto al Mouser per la sua volgarità» affermò il Nordico, «ma devo ammettere che tutto quello che ha appena detto corrisponde alla verità. Esistono davvero ragazze di questo genere e non

solo sulle navi di Ilthmar. Nella maggior parte dei casi sono i genitori che vendono le proprie figlie al capitano di una nave. Alcune si trasformano addirittura in intrepidi marinai, altre finiscono per sposare un passeggero, anche se questo accade assai di rado.»

«Gli uomini sono tutti delle bestie!» disse Cif in tono minaccioso. «Ogni giorno ne ho la prova.»

«Anche le donne sono delle bestie, o forse è meglio dire degli animali?» aggiunse sottovoce il Mouser.

Afreyt scosse la testa, poi si voltò in direzione di Fingers che sembrava aver prestato ascolto a tutte queste nefandezze con la massima indifferenza.

«E tu che dici di tutto questo, piccola?» le chiese senza mezze parole.

«Tutto quello che ha detto il capitano Mouser è perlopiù vero» rispose candidamente Fingers, con una piccola smorfia del viso. «Intendo dire quello che ha raccontato a proposito delle ragazze delle navi e a tutto il resto, anche se quello che so l'ho imparato a bordo della *Donnola*, ma non di mia spontanea volontà. Nella prima parte del viaggio ho conosciuto una ragazza più grande di me di solo due anni, che è poi fuggita a Ool Plerns, che mi ha insegnato molto. Nel mio caso non sono stati i miei genitori a vendermi alla nave, fu lei a rapirmi e su questo non ho mentito. Ma non ho voluto raccontarvi tutto questo, signore, quando sono scappata per venirvi ad avvertire, scegliendovi per il colore dei vostri abiti e per il velo che indossavate, perché non credevo che si trattasse di particolari così importanti.»

Il Mouser intervenne con tono compiacente, dicendo: «Lo stesso vale per la sua storia, secondo la quale la *Donnola* era una nave di schiavi. La sua storia è inverosimile.»

«Non ci ha mai detto che la *Donnola* era una nave di schiavi!» lo corresse Afreyt.

«Avevano perduto una ragazza a Ool Plerns» li interruppe bruscamente Cif. «Che cosa c'era di più naturale per quei bruti se non architettare di rapirne qualche altra proprio qui nell'isola, dove non avrebbero mai trovato nessuno da comprare? Sono pronta a scommetterci. Tutte le prostitute che intrattengono i marinai qui sull'Isola della Brina devono aver raggiunto la maggior età per poterlo fare.»

Il Mouser intervenne di nuovo con aria sorniona: «Ma, Afreyt, tu e Cif non avete certo creduto a tutta questa storia di schiavi e di rapimenti, altrimenti non avreste permesso che la *Donnola* prendesse impunemente il

largo senza prima aver controllato a fondo ogni angolo della nave in cerca di eventuali prigionieri.»

«Ecco, ti stai sbagliando di nuovo» gli disse con tono rabbioso la bionda. «I due uomini saliti sulla *Donnola* per scoprire se vi fossero di tarli a bordo l'hanno perlustrata da cima a fondo prima di individuare quelle maledette bestiacce.»

«E non c'era nessun'altra ragazza a bordo?» chiese ingenuamente il Mouser. «Assolutamente nessuna femmina?» Le due donne assentirono con il capo, tenendo gli occhi fissi su di lui. «Bene, bene, quindi nessuna prova plausibile di tutta questa storia di rapimenti» concluse tranquillamente il Mouser.

«Ma l'ipotesi di Cif, del loro tentativo di trovare un'altra ragazza, o addirittura quattro...» tornò a dire Afreyt con aria esasperata.

«Scusami, mia cara» la interruppe Fafhrd senza troppo entusiasmo, ma la sua voce aveva un tono perentorio, «non credi che sarebbe meglio se usassimo la cortesia di ascoltare fino in fondo tutta la storia della nostra ospite senza interromperla, specialmente con stupide domande?» E mentre pronunciava quelle parole lanciò un'occhiata durissima in direzione del Mouser. «Ci stava raccontando tutto per filo e per segno, cercando di essere il più concisa possibile.» E così dicendo le sorrise.

«Mi sembra un'osservazione intelligente» ammise Afreyt. «Ma prima che riprenda il suo racconto, dato che qui fa un caldo insopportabile, è meglio uscire al fresco dove potremo ascoltarla più comodamente. Aspetteremo a servire la cena, tanto non si rovinerà. Su ragazze, venite!» Poi, vedendo le loro espressioni, aggiunse: «Sedetevi tutte a tavola, le faccende possono aspettare, ma non le chiacchiere.»

6

Era estate, e sull'Isola della Brina la verde distesa, senza neanche l'ombra di un albero, giungeva fino al mare e copriva l'intero promontorio ancora immerso nel sole, interrotto qua e là da qualche sporgenza rocciosa e da qualche pecora al pascolo. Come un gigantesco scudo circolare proprio attorno al tappeto erboso si poteva distinguere la sagoma scura di un'enorme meridiana lunare che stava ad indicare l'abitazione di una strega bianca. Sulla meridiana erano riportate le orbite della Luna di Nehwon attraverso le costellazioni dello zodiaco: il piccolo gruppo luminosissimo delle stelle degli Amanti, le pallide stelle dei Fantasmi, e il lungo triangolo del Coltel-

lo, al cui vertice brillava una stella di colore rosso sangue. Anche la Luna dei Fantasmi, quasi piena, brillava bassa all'orizzonte, verso est, da dove presto sarebbe emersa. La fresca brezza serale spirava delicatamente attorno a loro. La casa, dalla quale il gruppetto era appena uscito, nascondeva la vista del sole che presto si sarebbe immerso nel mare, a occidente. Solo qualche raggio rossastro filtrava dalla porta della cucina rimasta aperta e dalle finestre alle loro spalle.

I quattro adulti si sedettero lasciando Fingers al centro, mentre le ragazze si infilarono nei posti rimasti liberi.

Fingers diede quindi inizio al suo racconto: «Sono nata a Tovilyis, dove mia madre faceva parte della Corporazione delle Donne Libere oltre ad essere anche sacerdotessa della Luna. Non ho mai conosciuto mio padre, come quasi tutti gli altri bambini della Corporazione. Divenni novizia della luna proprio là, dove si usa indossare guanti bianchi, anche se non di pelle di agnello.» Così dicendo toccò i guanti che portava appesi alla cintura. «Poi vennero tempi duri per i membri della Corporazione; viaggiai a lungo con mia madre in cerca di un luogo in cui vivere. Decidemmo infine di stabilirci a Ilthmar, dove lavorammo come tessitrici. Fu lì che per la mia abilità al telaio, per la mia destrezza con il flauto, il tamburo e nel gioco delle ombre mi diedero il soprannome di Fingers, che più tardi si dimostrò ancor più infausto. Assimilammo l'accento di Ilthmar. La mamma diceva: "Adattati!". Rendevamo perfino onore al Ratto, facendo sacrifici nei giorni a lui dedicati nel tempio vicino al porto sul Mare Interno. Fu proprio sotto il basso portico del tempio che una notte qualcuno mi colpì alla testa, come scoprii più tardi al mio risveglio, e mi trovai a bordo della *Donnola*, con le onde del Mare Interno tutt'intorno a me e la testa che ancora mi doleva. Ero completamente nuda, mi avevano strappato i vestiti, tagliato i capelli e rasato tutto il corpo tranne le ciglia e le sopracciglia. Venni istruita nell'arte del piacere da uno degli ufficiali della nave e da una ragazza che si chiamava Hothand e aveva solo due anni più di me.

«Quando mi rifiutavo di obbedire ai loro ordini e alle loro richieste mi buttavano addosso le larve dei tarli.»

«Mostruoso!» esclamò Fafhrd. Afreyt gli lanciò un'occhiataccia e lo ammonì con un gesto della mano, invitandolo a fare silenzio, mentre il Mouser si metteva il dito sulle labbra accennando un sorriso.

Fingers proseguì: «Come ben saprete, questi orrendi vermi grigi, pur nutrendosi di solo legno, rifuggono la luce del giorno e se allontanati dalle loro gallerie cercano di nascondersi in qualsiasi fessura trovino attorno a lo-

ro, indipendentemente dal fatto che si tratti di materia inerte o carne viva e si spingono sempre più in profondità fino a che non muoiono di fame. La mia istruttrice mi diceva che venivano utilizzati per addestrare o per punire le nuove prostitute, giovani o vecchie che fossero, poiché le ferite che provocavano non erano mortali, ma solo dolorosissime.»

«Quindi c'erano i tarli a bordo!» esclamò il Mouser, tappandosi subito dopo la bocca con la mano.

«Perciò mi adattai, memore delle parole di mia madre, e imparai un altro genere di arte manuale, in cui potevo sfruttare l'abilità delle mie dita, fino a che non mi guadagnai la stima e la fiducia della mia giovane istruttrice. Non cercavo di superarla in bravura, perché avevo bisogno di amici ed ella era il mio cane da guardia quando attraccavamo nei porti. Non imitavo neppure la sua abitudine, a cui doveva il suo soprannome, che consisteva nel soffiare sulla mano prima di usarla per eseguire il suo lavoro. Le mie dita scorrevano lungo il corpo di coloro ai quali prestavo i miei favori, continuando a parlare con la massima disinvoltura anche quando mi avvicinavo alle zone più sensibili, raccontando che la mia mano era una principessa smarrita, vittima di un triste incantesimo che l'aveva fatta diventare minuscola. E la principessa si meravigliava ingenuamente di qualsiasi cosa incontrasse in quel piccolo mondo e delle azioni che era portata involontariamente a compiere. I marinai amavano questo gioco perché stimolava la loro fantasia.

«Dedita a queste occupazioni e sotto l'occhio vigile e attento di Hothand, vidi per la prima volta nella mia vita i porti di Lankhmar, di Kvarch Nar, di Ool Hrusp e di altre città del Mare Interno.

«Giunsi ben presto alla conclusione che il mio stato di incoscienza dopo la botta che avevo ricevuto in testa era stato prolungato con delle droghe e non solo per qualche ora, ma addirittura per giorni interi. Non appena ebbi modo di esaminare con maggiore attenzione il mio corpo, mi resi conto che mi erano ricresciuti i capelli e che la mia carnagione era diventata più pallida di quanto fosse stata durante i quindici giorni in cui ero rimasta reclusa prima dell'iniziazione al noviziato, mentre tutto il corpo era stato completamente rasato. Ma non fui mai in grado di scoprire, né Hothand volle o poté mai dirmelo, che cos'altro mi fosse accaduto in questo periodo e se fossi stata prigioniera in un solo luogo o portata in giro prima di essere fatta salire a bordo della *Donnola*. Ricordo che nella mia testa si agitava solo una marea di pensieri da incubo, estremamente confusi, che non ero in grado di decifrare.

«Hothand divenne mia amica, ma non al punto di invitarmi a fuggire con lei a Ool Plerns. Forse l'avrebbe anche fatto, ma sapeva che se entrambe avessimo abbandonato la nave sarebbe stato il modo migliore per sguinzagliarci dietro tutto l'equipaggio. Prima di fuggire mi legò saldamente (era abilissima in questo) e mi imbavagliò, sussurrandomi con aria misteriosa prima di salutarmi con un bacio: "Lo faccio per il tuo bene, piccola Fingers. Forse ti eviterà di prendere delle botte".

«Infatti non mi picchiarono, ma quando la *Donnola* attraccò a No-Ombrulsk, l'ultimo scalo prima di arrivare all'Isola della Brina, mi rinchiusero nella stiva, legata con una catena e un collare di ferro di cui solo il capitano aveva la chiave. Era la catena che era servita per legare il suo cane da caccia prima che quel bastardo morisse durante l'ultimo viaggio della *Donnola.*

«Non mi ero mai sentita così sola come in quella lunga e faticosa parte del viaggio. Nei momenti peggiori mi consolavo pensando all'ultimo bacio di Hothand, anche se allo stesso tempo la odiavo con tutto il cuore. Decisi di scappare dalla nave una volta arrivati sull'Isola della Brina, che prima di allora avevo sempre creduto una favola. Non mi importava se anche i suoi abitanti fossero stati strani e inospitali.» Fingers si guardò attorno e i suoi occhi brillarono. «Sapevo che la cosa più importante era fare tutto il possibile per non finire ancora in catene sottocoperta. Perciò, non dovendo più temere il risentimento di Hothand, usai tutta la mia ingenuità e la mia immaginazione per accrescere e prolungare al massimo l'estasi degli uomini, stando attenta a non privilegiare troppo la ciurma e a non offendere il capitano o gli ufficiali che si trovavano nei paraggi. Simpatizzai così con tutti, in modo quasi materno, cercando di stimolare quell'atmosfera di intimità e di fiducia che si era creata tra di noi.

«Il risultato fu che quando finalmente arrivammo sull'isola e attraccammo a Porto Salato mi fu permesso di rimanere sul ponte a dare un'occhiata, anche se sotto stretta e vigile sorveglianza. Mi convinsi subito che la gente del luogo era civile e umana, ma continuavo a fingere paura e disgusto per tutto quello che vedevo, il che mi aiutò a convincere i miei aguzzini che non c'era pericolo che potessi fuggire.

«Quando infine voi, May e Gale, vi uniste alla folla di curiosi che osservava la nave appena arrivata in porto, ebbi ben presto modo di ascoltare i commenti indecenti e libidinosi dell'equipaggio della *Donnola*.»

«Davvero?»

«Veramente?»

Fingers annuì con solennità rivolta alle due ragazze e poi continuò: «Fingevo di essere arrabbiata con loro che desideravano ragazze barbare quando avevano me a loro completa disposizione. Quella notte, tuttavia, confessai al capitano che mi sarebbe piaciuto moltissimo potervi insegnare con il suo aiuto le arti che Hothand mi aveva a sua volta rivelate, punendovi ogni qual volta non aveste obbedito; mi lamentavo che non avevo nessuno da umiliare ora che ero diventata la "numero uno". Il capitano mi disse che gii sarebbe piaciuto potermi soddisfare, ma che rapirvi sarebbe stato troppo rischioso. Continuai a pregarlo e alla fine cedette: mi promise che sarebbe stato tutto più facile se fossi scesa a terra e vi avessi attirato segretamente a bordo della nave, senza dirlo a nessuno. Finsi di essere spaventata a morte all'idea di mettere piede sull'Isola della Brina, tra quei selvaggi, ma alla fine mi lasciai convincere. Fu così che riuscii a scappare dalla *Donnola* e ad avvertirvi, cara Afreyt e cara Cif» concluse con un sorriso incerto sulle labbra.

«Visto?» disse il Mouser rompendo quel silenzio forzato. «Lei stessa ha congegnato l'intero rapimento! Perlomeno, ha obbligato il capitano della *Donnola* a rivedere il suoi piani. Come dice il vecchio proverbio: "Dietro a un subdolo complotto c'è sempre la mano infida di una donna!".»

«Ma l'ha fatto solo per...» iniziò a dire Cif con tono furioso.

Ma Afreyt la interruppe: «Capitano Mouser, con tutto il rispetto, siete proprio impossibile!»

«Si è solo servita della sua furbizia; tu avresti fatto lo stesso al suo posto» osservò Cif.

«È la pura verità!» convenne Fafhrd. «Fingers, sei la Principessa dei Complotti. Non ho mai sentito una storia più coraggiosa.» Poi sottovoce aggiunse, rivolto ad Afreyt: «Devo ammettere che il Mouser diventa ogni giorno sempre più testone. Forse non si è ancora completamente ripreso dalla maledizione, e questo potrebbe spiegare il suo comportamento.»

Mara si intromise per domandare alla ragazza: «Ti sarebbe piaciuto davvero picchiarci, Fingers?»

KXUTE: «Scommetto di sì! E lo avrebbe fatto con una frusta! Quella del cane del capitano della nave!»

GALE: «No, non l'avrebbe fatto, avrebbe escogitato qualcosa di peggio, come infilarci i tarli su per il naso.»

MAY: «O negli orecchi!»

KXUTE: «O nell'insalata.»

GALE: «O su per...»

AFREYT: «Bambine! Basta! Smettetela! Avanti, portate in tavola la cena. Presto! Fingers, per piacere, vai ad aiutarle.»

Le fanciulle obbedirono entrando in casa tutte eccitate, e si misero a confabulare tra di loro non appena furono sole in cucina.

7

«Spero che durante la cena, Mouser, non vorrai...» disse Afreyt.

Ma il Mouser la interruppe dicendo: «Be', capisco benissimo quando vi mettete tutti contro di me. Non dirò più nemmeno una parola! Ma lasciatevi dire che è difficile essere la voce della prudenza e del buon senso quando tutti vi dimostrate così nobili e generosi, dimostrandovi così aperti e non volendo prendere atto di come stiano realmente le cose!»

Cif sorrise alzando le spalle, con gli occhi rivolti al cielo. «È sempre la stessa storia. Mi sentirei meglio se tu facessi qualcosa di più che startene zitto e...»

«E perché no?» le domandò lui quasi urlando. «Contento uno, contenti tutti! Principessa Fingers, vorresti degnarti di venirmi vicino?»

La ragazza posò il vassoio di frittelle che aveva appena portato in tavola e si girò verso di lui con gli occhi rivolti verso il basso con aria reverenziale. «Sì, signore?»

«I miei amici mi stanno dicendo che dovrei accettare la tua mano destra» le disse. Fingers gli porse la mano. Il Mouser la prese tra le sue e disse: «Principessa, ammiro il tuo coraggio e la tua astuzia, qualità quest'ultima che dicono ci accomuni. Benvenuta!» e le strinse la mano. Ella nascose un sussulto mentre gli sorrideva, e il Mouser continuò, dicendo: «Ma ascolta bene quello che sto per dirti: non importa quanto tu sia furba, non lo sarai mai più di me. E ricordati che se per colpa tua dovesse mai succedere qualcosa a queste ragazze o a chiunque altro dei miei amici, avrai a che fare con me!»

Fingers gli rispose: «Accetto il vostro avvertimento e sarò ben lieta di obbedirvi, signore» e poi, con un piccolo inchino, corse nuovamente in cucina.

«Porta piatti e posate per altre quattro persone!» le gridò Afreyt. «Vedo arrivare Groniger assieme a qualcun altro. Chi sono quelli insieme a lui, Fafhrd?»

«Skullick e Pshawri» le rispose questi, osservando attentamente il gruppo che scendeva verso di loro illuminato dagli ultimi raggi del sole. «Ven-

gono a farci rapporto sulle novità del giorno. E con loro c'è anche il vecchio Ourph. Ultimamente il vecchio Mingol scalda le sue vecchie ossa al sole, seduto lassù, da dove può tenere tutto sotto controllo, sia il porto a sud che il Maelstrom a est.»

Gli ultimi raggi del sole che illuminavano il promontorio stavano pian piano scomparendo e la luna sembrava brillare sempre più luminosa sui quattro nuovi arrivati.

«Stanno camminando di buon passo» osservò Cif. «Anche il vecchio Ourph che di solito rimane sempre indietro.»

Afreyt si assicurò che le ragazze avessero fatto quello che era stato loro ordinato e che sulla tavola vi fossero quattro coperti in più. «Adesso mettetevi a mangiare, tutti quanti, con la benedizione della Dea, altrimenti non inizieremo mai.»

E così, mentre i quattro uomini si avvicinavano, la compagnia cominciò a mangiare ravanelli appena raccolti, tagliati a fettine e conditi con aceto e spezie, arrosto di agnello e conserve di frutta al profumo di menta. Poi, all'improvviso il cielo coperto di nuvoloni si rischiarò alla luce del tramonto come a dar loro un cordiale benvenuto e i loro volti vennero illuminati dalla luce del tramonto come se fossero stati smascherati.

Groniger disse semplicemente: «La *Donnola* ha lasciato il porto. Le nuvole in cielo verso nord lasciano presagire che il vento la sospingerà velocemente al largo sulla sua rotta. Ci sono novità di grande interesse» aggiunse poi, lanciando un'occhiata al vecchio Ourph curvo, con il volto ricoperto di rughe.

Visto che il Mingol non parlava e che nessuno gli chiedeva: "Quali?", Pshawri intervenne dicendo: «Prima che la *Donnola* riprendesse il mare, Capitano Mouser, ho barattato delle pelli di daino e uno zibellino per sette assi di legno di pino, due tronchi di acero e i grani di pepe che voleva il cuoco. Abbiamo mietuto il campo di orzo e imbiancato il fienile. Gilgy sembra guarito dal quel colpo di sole.»

«Il legname è ben stagionato?» gli chiese il Mouser con aria inquisitiva. Pshawri annuì. «Be', la prossima volta sii preciso. Apprezzo la sinteticità, purché questo non vada a scapito della precisione.»

Fu poi la volta di Skullick: «Vista la bassa marea e dato che domani sarà luna piena, Skor ci ha fatto carenare il *Falco marino,* Capitano Fafhrd. Abbiamo quasi completato il rivestimento di rame, poi abbiamo dato la caccia agli uccelli acquatici. Io sono andato a pescare con il *Kringle*, ma non ho preso niente.»

«Basta così» disse Fafhrd, facendo cenno di tacere. «Qual è la notizia così importante che dovevi comunicarci, Ourph?»

Afreyt li interruppe alzandosi in piedi: «La notizia può aspettare. Signori, prego, sedetevi. I vostri posti sono già apparecchiati.»

I tre ringraziarono e si avvicinarono al pozzo per lavarsi le mani, ma il vecchio Mingol rimase dov'era, lanciando a Fafhrd un'occhiata nera come la sua tunica e parlando con aria premonitrice: «Capitano, mentre come al solito osservavo il promontorio oggi pomeriggio, quando il sole stava per tramontare a est, e la mia attenzione era rivolta al Grande Maelstrom che da più di un anno e mezzo è rimasto incredibilmente tranquillo come un enorme lago di montagna, e ho notato che tutto ad un tratto questo incominciava a muoversi con estrema lentezza mentre il mare sembrava denso come l'intruglio di una strega.»

Cogliendo tutti di sorpresa, il Mouser lanciò un grido: «*Cosa?*» e si alzò in piedi con aria preoccupata. «Cos'hai detto, vecchio? Uccellaccio del malaugurio! Ti sei bevuto il cervello?»

«No, Mouser, quello che dice è vero!» lo rimproverò Groniger girandosi per sedersi di fianco alle signore. «L'ho visto con i miei occhi! Le correnti hanno finalmente ricominciato a muoversi e il gorgo dell'Isola della Brina sta lentamente riprendendo a vorticare. Con un po' di fortuna e con l'aiuto della tempesta che si sta preparando a nord, porterà a riva i relitti delle navi Mingol e quelli di tutte le altre navi affondate finora. Coraggio, amico!»

Il Mouser lo squadrò con sguardo torvo. «Povero vecchio spilorcio, pronto a recuperare anche poche assi di legno fradicio! Ci sono cose sepolte nel mare che non voglio ritornino mai più a galla! Ascolta, vecchio Ourph! Il gorgo ha ricominciato ad agitarsi, non hai visto dei loschi figuri in giro? Sento odore dello zampino di un mago.»

«No, capitano Mouser, nessun mago» disse il vecchio Mingol. «Pshawri e Skullick...» fece un gesto per indicare i due seduti in fondo alla tavola, «... si sono fermati là con il *Kringle* prima che tutto cominciasse e sono rimasti ancorati per un po'. Possono confermare quello che ho appena detto.»

«*Cosa?*» urlò ancora il Mouser in tono di accusa, lanciando un'occhiata truce in direzione dei due. «Siete usciti con il *Kringle* e siete andati nel bel mezzo del Maelstrom senza il mio permesso?»

«Che male c'è?» gli rispose coraggiosamente Skullick. «Ho detto prima che siamo andati a pescare. Siamo rimasti ancorati per un po' e Pshawri ha fatto un tuffo.» Il vecchio Ourph annuì. «Niente altro.»

«Fafhrd se la vedrà poi con te» gli disse il Mouser congedandolo. Poi, focalizzando l'attenzione sul suo uomo gli chiese: «Cosa diavolo ti è saltato in mente, Pshawri? Perché sei sceso in mare? Cosa speravi di trovare? Scendere nel bel mezzo del Maelstrom senza un mio ordine o il mio permesso? *Che cosa hai ripescato laggiù?*»

Pshawri arrossì violentemente. «Siete ingiusto con me, Capitano.» gli rispose guardandolo dritto negli occhi. «Skullick può rispondere per me, c'era anche lui.»

«Non ha trovato nulla» rispose categoricamente Skullick. «E se anche avesse trovato qualcosa, sono sicuro che l'avrebbe conservato per darlo a voi.»

«Non vi credo» disse il Mouser, «siete insubordinati, tutti e due. Con te, luogotenente Pshawri, facciamo subito i conti. Per il resto di questa luna sei degradato a semplice marinaio. Quando ci sarà la luna nuova riprenderò in considerazione il tuo caso. Fino ad allora il caso è chiuso. Non voglio sentire una parola di più.»

Rivolto ad Afreyt, seduta di fianco a lui, Fafhrd mormorò a fior di labbra: «Due sfuriate in una sola serata! Non c'è dubbio: è ancora vittima della maledizione della vecchiaia.»

«Credo che si stia sfogando con Pshawri per la sua inspiegabile rabbia nei confronti di Fingers» gli rispose sottovoce Afreyt.

PSHAWRI: «Capitano, state commettendo un errore.»

MOUSER: «Ho detto "Non una parola di più!"»

OURPH: «Cap Mou, ho chiesto che il tuo luogotenente e il sergente di Fafhrd mi facessero da testimoni, non che venissero accusati di qualcosa.»

GRONIGER: «Noi dell'Isola della Brina detestiamo la magia, le superstizioni e le maledizioni. La vita è già abbastanza brutta senza bisogno di andare a cercarne di peggio.»

SKULLICK: «Be', stasera ci sono state delle accuse e delle male parole.»

FAFHRD: «E allora facciamola finita una volta per tutte. Calmati, sergente!»

Nel corso di questi battibecchi il Mouser era rimasto seduto, con lo sguardo minaccioso dritto davanti a sé, le labbra strette, senza fare un solo commento, a parte quella breve ammonizione.

Afreyt si alzò in piedi seguita da Cif che le sedeva di fianco. «Signori» esordì con calma, «mi farete un grande favore se per questa sera seguirete il saggio consiglio del Capitano Mouser, come lui stesso sta già facendo,

dandoci il buon esempio: non una parola di più su questo argomento.» Il suo sguardo si spostò sulla tavolata, soffermandosi con occhi di supplica su Pshawri.

«Dopotutto, stasera è la sera della Luna Piena» aggiunse Cif.

«Quindi, per piacere, finite di cenare» proseguì Afreyt con un sorriso, «o finirò per credere che non vi piaccia la nostra cucina.»

«E riempite i boccali» aggiunse Cif, «dal vino viene sempre la migliore saggezza.»

Mentre le due donne tornavano a sedersi, Fafhrd e Groniger fecero un piccolo applauso di approvazione, imitati dal gruppo di fanciulle.

Il vecchio Ourph gracchiò: «È vero: il silenzio è d'argento.»

Seduta di fianco a Fingers, May le disse: «Ho un'altra tunica bianca da prestarti per domani sera.»

E, seduta di fianco a lei, Gale soggiunse: «Ed io ho un velo di ricambio. Credo che Klute abbia...»

«A meno che, ovviamente» la interruppe May, «tu non preferisca indossare le tue cose.»

«Oh, no!» si affrettò a rispondere Fingers. «Ora sono sull'Isola della Brina e voglio vestirmi come voi.» Poi fece un sorriso.

«È strano» sussurrò Cif all'orecchio di Afreyt. «Mi rendo benissimo conto che stasera il Mouser si è comportato come un mostro, tuttavia non posso fare a meno di pensare che in fondo abbia ragione a prendersela con Fingers e con Pshawri e a pensare che entrambi ci abbiano in qualche modo mentito, anche se forse per ragioni diverse. Fingers era così indifferente quando raccontava tutto quello che le era capitato, proprio come se fosse stata sonnambula.»

«E che dire di Pshawri: cerca sempre di fare colpo sul Mouser e di ottenere le sue lodi, cosa che lo imbestialisce tremendamente. Ma quindici giorni fa, quando è arrivato l'ultimo mercantile da Lankhmar, la *Cometa*, Pshawri ha ricevuto una lettera con un sigillo verde. È da allora che la tensione fra loro due è andata crescendo in modo alquanto strano.»

Afreyt aggiunse: «Anch'io ho avuto la sensazione che Pshawri si comporti in modo diverso. Hai idea di cosa ci fosse scritto in quella lettera?»

«Assolutamente no.»

«Allora, dimmi, questa sensazione che provi circa il Mouser e gli altri due è dovuta alla tua immaginazione o ti è suggerita dalla Dea?»

«Vorrei tanto averne la certezza» disse Cif mentre il loro sguardo si spostava in direzione della luna che emanava una luce quasi spettrale.

AFREYT: «Forse domani sera, durante la cerimonia, ci darà una risposta.»

CIF: «Dobbiamo sollecitarla.»

8

Quella notte, sull'Isola della Brina, il tempo cambiò inspiegabilmente, il freddo divenne insopportabile e da nord si levò un vento gelido che continuò a soffiare fino a che le enormi campane del gigantesco arco del Tempio della Luna non si misero a suonare con tono lugubre e triste e tutti gli abitanti dell'isola soffrirono di incubi tremendi, mentre alcuni vennero scossi addirittura da tremiti e violenti brividi. All'alba, finalmente, quando un po' di luce illuminò quel turbinio di neve, scoprirono che Fafhrd in preda a un terribile incubo era strisciato fino al groviglio di sbarre d'argento e di bronzo sulla testata del grande letto per gli ospiti nella casa di Cif, trascinandosi dietro le coperte e arrampicandosi fino a toccare il soffitto con la testa, rimanendovi appeso come un crocefisso; sotto di lui, Afreyt gli si era stretta alle caviglie sognando di vagare insieme, al freddo, in una landa desolata, abbracciati stretti stretti. All'improvviso una raffica di vento gelido li aveva divisi, trascinando via il Nordico, in alto, nel cielo plumbeo, fino a che non le era sembrato più grande di un gabbiano. Anche il Gray Mouser era stato vittima di un incubo altrettanto spaventoso e, completamente nudo a parte il lenzuolo in cui si era arrotolato, era scivolato fuori dal letto di Cif per poi infilarvisi sotto. Sia lui che Cif avevano dormito sonni agitati: Cif aveva sognato di percorrere assieme al Mouser bui corridoi sotterranei che non sembravano avere mai fine, illuminati solo da uno strano bagliore che emanava dalla parte superiore del volto del Mouser, come se egli indossasse una sottile maschera luminosa nella quale gli occhi apparivano come orrendi buchi neri. Poi il Mouser era scivolato via, allontanandosi da lei attraverso una botola sulla quale era scritto con vernice fosforescente, in caratteri di Lankhmar: "Gli Inferi".

Ma ben presto, quando ci si rese conto dell'entità della calamità che aveva colpito l'isola, quegli orribili incubi e quanto era successo quella notte vennero dimenticati, relegati in un oscuro angolo della memoria, mentre si cercava disperatamente di trovare un modo per uscirne.

Bisognava riscaldare i propri cari, ritrovare i greggi dispersi e i pastori mezzo congelati, aiutare i vagabondi abituati a dormire all'addiaccio, ripu-

lire e accendere i forni ingombri di tutte le provviste estive, tagliare la legna e spalare il carbone, recuperare i vestiti invernali sepolti in fondo alle ceste, fissare gli ormeggi delle navi ancorate nel porto, controllare i boccaporti e le finestre, andare a visitare quanti abitavano soli.

Solo più tardi si presentò l'occasione di parlare dell'accaduto e avanzare ipotesi: alcuni credevano che fosse ritornato Khahkht, il Mago dei Ghiacci; altri che i principi invisibili della Rampa delle Stelle avessero spiegato le loro ali; oppure, ed erano di sicuro i più allarmisti, che i gelidi fiumi glaciali avessero spezzato la crosta terrestre e avessero inondato Nehwon. Cif e Afreyt volevano trovare una risposta nella cerimonia della Luna Piena e quando Mamma Grum e il Sommo Consigliere, visto che si svolgeva all'aperto, decisero di annullarla a causa del maltempo, vollero lo stesso continuare i preparativi. Mamma Grum non sollevò alcuna obiezione credendo nella libertà personale, ma il consigliere si rifiutò presentando una sanzione formale.

Quindi nessuno si stupì che la congregazione riunitasi davanti alle campane del Tempio della Luna con le sue dodici colonne di pietra che stavano a indicare le dodici lune dell'anno fosse di dimensioni così ridotte. Il gruppo era formato infatti da coloro che la sera precedente avevano cenato in casa di Afreyt, obbligati da Cif e dalla stessa Afreyt a prendere parte alla cerimonia. Le due donne erano le officianti di questa cerimonia non ufficiale, avvolte nelle loro vesti invernali di sacerdotesse, coperte da cappucci di pelliccia bianca e con ai piedi stivali di pelle di montone imbottiti di lana. Insieme a loro, in veste di obbedienti novizie, vi erano anche le cinque fanciulle che difficilmente sarebbero mancate a una cerimonia che sembrava una vera e propria avventura. Anch'esse indossavano vesti simili a quelle di Cif ed Afreyt, leggermente più corte, dalle quali di tanto in tanto si intravedevano i contorni dei loro rosei ginocchi. In quell'occasione lo strano abbigliamento di Fingers, con guanti e cappuccio di pelle di agnello, sembrava più che mai appropriato. Nonostante fossero reduci da una dura giornata di lavoro, prima a casa di Afreyt e poi negli alloggi dei loro uomini, anche Fafhrd e il Mouser erano presenti. Entrambi avevano l'aria assente, come se avessero cominciato a ripensare agli incubi fatti la notte precedente e ai loro strani comportamenti. Skullick e Pshawri li avevano seguiti; presumibilmente i loro capitani avevano esagerato le preghiere delle due donne tanto che Phsawri aveva uno sguardo stranamente deciso e persino il disinvolto Skullick sembrava preoccupato.

Nessuno aveva invece obbligato Ourph ad essere presente, data la sua

età ormai avanzata: tuttavia egli faceva parte del gruppo, avvolto nella sua nera pelliccia Mingol dal cappuccio conico e calzando stivali di pelle di foca, ai quali erano fissate piccole racchette da neve Mingol.

Inaspettatamente c'era anche Groniger, che nessuno avrebbe mai pensato potesse essere interessato a presenziare alla funzione. Egli aveva giustificato la sua presenza spiegando: «La stregoneria è sempre stata il mio principale interesse. Nonostante tre volte su quattro la vera superstizione sia associata al crimine, alla pirateria, all'ammutinamento in mare, e ad ogni malvagità sulla terraferma. E non venitemi a dire che voi, sacerdotesse della Luna, siete streghe bianche e non nere. So quello che dico.»

Alla fine anche Mamma Grum si era presentata, imbacuccata fino agli orecchi, incespicando sulle sue racchette da neve più grandi di quelle di Ourph. «Come membro supremo del Convegno delle Streghe è mio dovere essere presente» aveva mugugnato. «È mio compito togliervi da qualsiasi guaio nel quale potreste andarvi a cacciare con il vostro indomito comportamento e fare comunque in modo che nessuno cerchi di fermarvi.» E così dicendo aveva ammiccato in direzione di Groniger.

Insieme a lei c'era anche Rill, la Meretrice, anch'ella sacerdotessa della Luna, con la mano sinistra sfregiata da una profonda cicatrice che contribuiva a creare una strana atmosfera di simpatia, del tutto sincera, almeno così si pensava, tra lei e Fafhrd che invece si ritrovava un uncino al posto della mano.

Queste quindici persone così diverse tra loro erano tutte in piedi, con lo sguardo rivolto verso est, oltre i tetti spioventi ora bianchi di neve delle piccole case di Porto Salato, in attesa di veder sorgere la luna. Di tanto in tanto battevano i piedi per terra nel tentativo di riscaldarsi; quasi in risposta a quel movimento le enormi campane appese con massicce catene al gigantesco arco del Tempio sacro sembravano vibrare impercettibilmente facendo ripensare al rumore che si era sentito durante la bufera, che aveva forse anticipato l'imminente apparizione.

Non appena il debole bagliore lunare andò intensificandosi nella zona centrale proprio sopra i tetti, le nove donne si appartarono dai sei uomini, voltando loro la schiena e serrandosi in un piccolo gruppetto affinché essi non potessero udire le parole di invocazione sussurrate da Afreyt, né vedere gli oggetti sacri che Cif andava estraendo da sotto l'ampio mantello per mostrarli uno alla volta alle altre officianti.

Poi, finalmente, uno spicchio di luna che brillava di una luce straordinariamente bianca fece capolino tra i tetti, e allora vi fu un sospiro di sollievo

che sembrò riecheggiare in una fitta serie di basse vibrazioni, reali o immaginarie, provenienti dalle enormi campane del tempio. I due gruppi si riunirono, disponendosi poi in fila indiana ognuno con la mano in quella del compagno. May era alla testa delle ragazze mentre gli altri si trovavano in formazione sparsa, uno dietro all'altro. L'intera compagnia cominciò a girare lentamente in cerchio attorno al Tempio, seguendo un movimento ritmico che consisteva in due giri attorno all'edificio, e poi attorno a ognuna delle enormi colonne di pietra: la colonna della Neve, del Lupo, della Semina, della Strega, del Fantasma, dell'Assassino, del Tuono, del Satiro, del Raccolto, della Seconda Strega, del Gelo e degli Amanti, procedendo prima sei alla volta, poi quattro, poi tre, due e infine ognuno per proprio conto.

Le ragazze si muovevano con grazia una dietro all'altra tenendosi per mano come in sogno. Il vecchio Ourph saltellava agilmente scandendo il tempo con i piedi, mentre Mamma Grum si muoveva con una destrezza impensata, nonostante la sua mole, seguendo con passo sicuro il ritmo. Rill era in coda al gruppo e con la mano sinistra faceva oscillare un'enorme lampada bistorica spenta.

Lentamente la luce lunare stava aumentando di intensità, illuminando meglio la scena; Fingers si meravigliò osservando impaurita le strane iscrizioni e le scene selvagge incise nella pietra delle enormi colonne del Tempio della Luna. Gale la rassicurò stringendole la mano e le spiegò sottovoce che quelle scene rappresentavano le avventure della leggendaria Skeldir, Regina delle Streghe, discesa agli Inferi alla ricerca dei poteri magici che le avrebbero poi permesso di sventare le tre invasioni degli abitanti di Simorgya, secoli e secoli prima.

Una volta completati i sette giri mistici, ora che la bianca orbita luminosa di Skama, il nome sacro con cui veniva anche chiamata la Dea, appariva completamente piena, May guidò la fila che ondeggiava dietro di lei attraverso il grande prato, dirigendosi con passo deciso verso occidente al chiarore della luna. Per un po' furono accompagnati dalle ombre dei dodici pilastri e delle enormi campane, poi si gettarono uno dietro all'altro, lungo la distesa sconfinata, illuminata dalla luce della luna, calpestando l'erba gelata ricoperta di neve che scricchiolava sotto i loro piedi. May conduceva la fila serpeggiando qua e là, ora a sinistra, ora a destra, come aveva fatto attorno alle colonne del Tempio sempre diretta a occidente, mentre le loro ombre li precedevano.

Afreyt pronunciò con tono vibrante il sacro nome di "Skama!" e tutto il

gruppo dietro di lei cominciò a cantare la prima canzone dedicata alla Dea, procedendo al ritmo della musica.

«*Dodici volti ha la nostra Signora del Buio*
Mentre nella notte attraversa l'immensa distesa di stelle:
Neve, Lupo e Seme, Streghe, Fantasmi e Coltello,
Assassino; e poi sei Lune ancora:
Tuono, Lussuria, Raccolto, e la seconda vita delle Streghe;
Poi l'anno finisce con la luce del Gelo e degli Amanti.
Regina della Notte e Signora del Buio,
Nei tuoi neri veli nella tua vesta d'argento.»

Il suono delle loro voci scemò e dopo cinque battute Afreyt pronunciò ancora il nome di "Skama!", allora essi ripresero a cantare intonando la seconda canzone, mentre i loro passi rallentavano per adattarsi al nuovo ritmo della canzone:

«*Sono questi i tuoi sigilli, terribile Signora del Mistero:*
Arcobaleno e gorgoglio, fiamma e stella,
Ape della notte e vespa luminosa, vulcano e fredda bistoria,
Tutte prove di meraviglie lontane;
Cometa e grandine e strani corsi della storia,
Regina dell'Oscurità e Luce della Notte,
Amante del Terrore, crudele e tenera,
Vecchia, Ragazza e Madre, sorgi nel tuo candore.»

Vi fu un'altra pausa di quattro battute e poi di nuovo Afreyt invocò "Skama!" e il ritmo della loro danza si fece rapido e incalzante, come se seguissero il tempo scandito da un tamburo.

«*Luna della Neve, Luna del Lupo, Luna della Semina, Luna della Streghe;*
Luna dei Fantasmi, Luna del Coltello, Luna del Tuono, Luna della Lussuria;
Falce, Strega, Luna del Ghiaccio, Luna dell'Amore.
Skama manda segnali, Skeldir scende
Sulla via di pietra, stretta e buia,
Sepolta secondo gli usi dell'isola con i piedi in avanti,

Affrontando con coraggio i terribili mostri,
Calpestando a piedi nudi i serpenti;
Attraverso l'arida terra e la solida roccia;
Sprofonda come un fantasma nel granito;
Il coraggio le manca, Skeldir vacilla,
Quando spia la luna sotto di lei,
Nel cuore dell'oscurità, luce!»

Questa volta, Afreyt aspettò venti battute prima di tornare a invocare il nome della Dea; tenendosi per mano, i membri della compagnia iniziarono a ripetere i tre ritornelli mentre procedevano, ondeggiando, verso occidente. Poco più a nord si poteva scorgere la sagoma dell'Elvenhold, un massiccio pilastro di roccia chiara ricoperto di erica, in cima al quale neanche l'arco più potente sarebbe mai stato in grado di far arrivare la sua freccia. Appena due Lune prima, in quel fatidico giorno di Mezza Estate, tutti loro, esclusi Fingers e Ourph, si erano raccolti a festeggiare ai piedi dell'Elvenhold. A sud, invece, l'orizzonte appariva interrotto da colline basse e ondulate, come cavalloni in quell'oceano di verde illuminato dalla luna. May si fece strada proprio in quella direzione, in testa al gruppo che continuava a ondeggiare al ritmo della musica.

Macchie di ginestra facevano capolino qua e là in quell'oceano di verde. May si diresse verso una collinetta che pareva più alta delle altre.

«È quella la nostra méta?» chiese Fingers rivolta a Gale, inframmezzando la sua domanda alle parole della canzone.

«Sì» mormorò Gale continuando a cantare. «Un tempo lassù si ergeva una forca. Poi divenne il colle del dio fantasma Odin, quando consigliava Zia Afreyt. Io ero una delle sue ancelle.»

FINGERS: «Cosa dovevi fare?»

GALE: «Soddisfacevo ogni suo desiderio.»

FINGERS: «Davvero? Ma hai detto che era un fantasma, come poteva fare certe cose?»

GALE: «Poteva, eccome. Voleva da me ogni sorta di carezze e amava poterle ricambiare.»

FINGERS: «Gli Dèi sono proprio uguali agli uomini. E tua zia lo permetteva?»

GALE: «Lui le dava delle informazioni estremamente importanti. Servivano a salvare l'Isola della Brina. Preparavo anche i cappi per lui. Ce li faceva portare attorno al collo.»

FINGERS: «Tutto ciò è spaventoso! Ed estremamente pericoloso.»

GALE: «Lo era. È così che zio Fafhrd perse la mano sinistra: li portava attorno al polso sinistro nella battaglia di cui ti ho parlato. Quando Odin e la forca svanirono nel nulla, i cappi si strinsero fino a scomparire e la mano di zio Fafhrd vi rimase intrappolata.»

FINGERS: «Davvero spaventoso. Se fossero stati attorno al vostro collo...»

GALE: «Sì. Più tardi, quando zia Cif e Mamma Grum purificarono la collina e abbatterono la capanna dove May, Mara ed io avevamo servito il vecchio dio, decisero di chiamarlo il Colle della Dea e da allora, ogni estate, vi celebriamo la cerimonia della luna piena.»

MARA: «Cosa state bisbigliando? Zia Afreyt vi sta guardando male.»

Le due fanciulle ripresero immediatamente a cantare, senza neanche accorgersi che nel frattempo la canzone era cambiata.

«Piccoli demoni!» sussurrò Afreyt a Fafhrd senza apparire troppo irritata.

Fafhrd si girò verso di lei e annuì con aria disinteressata: anch'egli aveva seguito le parole delle canzoni quando ne aveva avuto voglia.

L'aria gelida sembrava immobile e appariva incredibilmente tersa. In tutta la sua vita Fafhrd non si ricordava di aver mai visto una luna piena risplendere così luminosa, nemmeno quando si era trovato sulla Rampa delle Stelle. In quel preciso momento, come se all'improvviso qualcuno avesse tirato una corda nascosta nel più profondo del suo io, sentì uno spasmo atroce e una sensazione di infinita debolezza pervadergli le membra, come se il suo corpo avesse perso consistenza e il mondo stesse per svanire o magari fosse egli stesso a scomparire dalla faccia della Terra. Tutto quello che poteva fare era starsene in piedi, cercando di non muoversi.

Non appena quella strana sensazione gli sembrò svanire, si guardò attorno scrutando uno ad uno i volti dei compagni, illuminati dalla luna, per accertarsi se tra loro vi fosse stato qualcun altro a provare quella stessa sensazione. A metà strada su per la collina le cinque ragazze stavano salendo, lentamente, in fila indiana, cantando come rapite nell'estasi. Fingers era la più vicina, subito dopo Gale, e lo stava guardando tranquillamente come se avesse semplicemente sentito il suo sguardo posarsi su di lei. Subito dopo le ragazze c'era Phsawri, immerso nel canto o almeno così sembrava, dato che continuava a muovere le labbra. Infine, proprio accanto a lui, il Mouser, che non faceva nemmeno finta di cantare, apparentemente immerso nei suoi pensieri, ma perfettamente a suo agio, con il cappuccio gettato sul-

le spalle e la testa rasata esposta all'aria gelida, mentre Fafhrd lo teneva ben calato sugli orecchi.

Di fianco a lui, dall'altra parte, poteva vedere, uno dietro l'altro e completamente assorti nella cerimonia, Afreyt, Groniger, Skullick, il vecchio Ourph il Mingol, Cif, la grassa Mamma Grum la Strega e Rill la Meretrice.

Poi lo sguardo di Fafhrd tornò a posarsi su Cif, forse perché a sua volta egli si era sentito osservato; notò che la donna stava fissando un punto oltre le sue spalle, pallida dal terrore, con un'espressione di incredulo orrore dipinta sul volto.

Si girò di scatto e vide che dalla sua parte mancava uno dei volti appena osservati; mentre la sua attenzione era stata attirata in un'altra direzione, il Mouser se n'era andato lasciando l'uncino del Nordico senza che egli se ne accorgesse.

Un attimo dopo anche sul volto di Phsawri comparve un'espressione non dissimile da quella di Cif; egli teneva lo sguardo fisso all'altezza dei ginocchi del Nordico, come se stesse assistendo ad un orrendo miracolo. Fafhrd abbassò lo sguardo e vide che il Mouser era diventato piccolo piccolo. Era sprofondato nel terreno ghiacciato e si trovava ora immerso fino alla cintola, non più grande di un nano. Impossibile... ma era proprio così!

Proprio in quel momento, come se una forza sotterranea lo avesse afferrato trascinandolo energicamente per le caviglie, il Mouser sprofondò ancora ritrovandosi così sepolto fino al mento, come un Mingol traditore condannato dai suoi compagni alla pena della sepoltura, costretto a subire i colpi delle rocce e dei teschi pieni di piombo dopo che le sue concubine erano state costrette a baciarlo sulle labbra.

Il Mouser alzò lo sguardo verso Fafhrd, con gli occhi stralunati, come se si rendesse conto solo ora della tremenda situazione in cui si trovava e si mise a gridare disperatamente: «Aiuto!» Ma il suo gigantesco amico non riusciva a far altro che rimanere imbambolato a guardarlo, scosso da violenti brividi.

Fafhrd udì dietro di sé un rumore di passi che si avvicinavano di corsa, come stivali che risuonassero sul terreno gelato. Per un attimo gli sembrò che la testa del Mouser fosse diventata trasparente, quasi si stesse dissolvendo lentamente nel nulla. O forse era solo l'effetto di quella strana sensazione di debolezza che si stava nuovamente impossessando di lui? Forse era solo in preda alle vertigini.

Poi, come se quelle mani sotterranee avessero dato un altro strattone, il Mouser sprofondò ancora più giù.

Dietro di lui, Cif si gettò, stendendosi sulla superficie ghiacciata e allungando inutilmente le mani verso quella testa che stava ormai scomparendo.

Improvvisamente riavutosi dallo stupore, Fafhrd vagò con lo sguardo attorno a sé per cercare di capire se il fantasma del Mouser stesse aleggiando in qualche altra direzione. L'aria gli sembrò in movimento, ma anche osservando con maggiore attenzione non riuscì a scorgere nulla.

Tutti guardavano ora in direzione di Cif, affrettandosi verso di lei, mentre cercava di grattare con le unghie la superficie gelata come alla disperata ricerca di un gioiello appena caduto. Afreyt e Groniger erano intenti a osservare l'Elvenhold; la donna stava puntando il dito come per indicare qualcosa e l'uomo annuiva in cenno d'assenso.

Fingers continuava a fissare Fafhrd con uno sguardo d'accusa, come per dirgli: «Perché non hai salvato il tuo amico?»

9

Ma vediamo un po' di capire cosa era veramente successo al Mouser.

Egli era intento a rimirare la luna, incurante del freddo e dell'intera cerimonia, completamente immerso nei suoi pensieri, cercando di capire per quale ragione si sentisse così pesante; gli sembrava di non riuscire a stare in piedi, come se fosse diventato pesantissimo, vittima di una febbre che gli faceva sudare freddo, sentendosi allo stesso tempo incredibilmente leggero e inconsistente quasi come se si stesse assottigliando fino a diventare invisibile come un fantasma che la brezza più leggera avrebbe potuto far volare via. Era evidente che si trattava di due sensazioni esattamente opposte, ma non riusciva a spiegarle in altro modo.

All'improvviso era stato colto da una strana sensazione di debolezza, simile a quella che aveva invaso Fafhrd ma molto più intensa, che gli aveva fatto perdere conoscenza. Era come se gli avessero tolto il terreno sotto i piedi. Quando riprese i sensi si accorse che stava guardando in direzione del suo compagno e gli sembrò di non averlo mai visto così alto.

Forse si era semplicemente chinato in avanti, si disse, ed era finito a faccia a terra; ma quando tentò di rialzarsi scoprì di non essere in grado di muovere né mani né piedi, e ancor meno di piegarsi sulla schiena o sui ginocchi. Era forse rimasto paralizzato? Sentiva che al di sotto del collo qualcosa lo bloccava, intrappolandolo in una morsa che gli impediva persino di muovere le mani, imprigionate lungo i fianchi, senza che potesse nemmeno allargare le dita o stringere il pugno. Questo *qualcosa* aveva una

consistenza sospetta, quasi sabbiosa, come se si trattasse della fredda terra.

La situazione in cui si trovava era sicuramente la più orribile di tutta la sua vita avventurosa: si rese conto di non essere supino ma di essere sepolto fino al collo. Che orrore! Era tutto così incredibile che non riusciva a spiegarsi se fosse stato il mondo o il suo corpo a muoversi costringendolo quell'orribile posizione.

Rapidamente la sua mente valutò la pressione esercitata sul suo corpo: gli sembrava più accentuata proprio attorno alle caviglie. Era come se i suoi piedi fossero stati imprigionati nei ceppi, come se qualcosa o *qualcuno* gli avesse afferrato entrambe le gambe, come le sabbie mobili della Grande Palude Salata, contro le quali Sheelba lo aveva messo in guardia. O Mog, no!

I suoi occhi si erano spostati su Fafhrd che pareva ergersi come un immenso pino e aveva cercato di lanciargli un disperato grido di aiuto. *Ma il gigante non aveva fatto altro che stralunare gli occhi in una orrenda smorfia continuando a fargli le boccacce, negandogli il suo aiuto, apparentemente inconsapevole dell'immenso privilegio di cui in quel momento stava godendo, libero, in piedi sopra il terreno invece che sprofondato e imprigionato sottoterra!*

Dietro Fafhrd vide Cif che avanzava correndo verso di lui. Se non si fosse fermata, quella folle avrebbe finito per calpestarlo! Istintivamente cercò di schivare il colpo spostandosi di lato, ma tutto quello che riuscì a ottenere fu di storcersi il collo. Poi sentì che la forza che lo attanagliava all'altezza delle caviglie era divenuta più intensa e la fredda terra gli salì sopra il mento, mentre tutto il suo corpo veniva trascinato sottoterra. Serrò forte le labbra per evitare che il terriccio gli entrasse in bocca, si riempì i polmoni di aria cercando contemporaneamente di stringere le narici; poi chiuse gli occhi mentre la terra continuava lentamente a ricoprirlo. L'ultima cosa che vide fu la luna. Il bagliore grigiastro che riusciva a percepire attraverso le palpebre andò via via scomparendo, e sentì qualcosa che gli graffiava e pungeva la testa. Poi anche quella sensazione scomparve e tutto quello che rimase fu il freddo contatto con qualcosa di sabbioso che gli scivolava sulle guance. Stranamente gli parve di sentire un po' più caldo e che la pressione diminuisse appena, abbastanza per poter espellere un po' dell'aria intrappolata nelle guance. La consistenza di quella sostanza che gli sfregava sulle guance da sabbiosa parve diventare morbida come la lana, e poi di nuovo sabbiosa. Si rese conto che il cappuccio gli si era sfilato dal collo ed era rimasto intrappolato sopra la sua testa. Per un attimo gli sembrò di aver

smesso di sprofondare e dovette ammettere che quella sensazione di estrema pesantezza che lo aveva oppresso fino a quel momento era completamente scomparsa. Anche se non poteva assolutamente muoversi, ora gli sembrava quasi di fluttuare.

Come un lampo nella sua mente si susseguirono i nomi di quanti potessero odiarlo a tal punto da augurargli un simile destino e di quanti disponessero anche del potere magico da poter usare su di lui: Quarmal di Quarmall, Khahkht il Mago dei Ghiacci, il Grande Oomforafor, Hisvin il Re dei Ratti, perfino Sheelba poteva essersi messa contro di lui, la cara diabolica Hisvet, gli dèi Loki e Mog e tanti altri ancora.

Una cosa gli apparve però con estrema chiarezza: un mondo dove un uomo poteva essere trascinato a forza nella sua stessa tomba dalla malvagità di uno spirito o di un potere folle era *mostruosamente* ingiusto!

10

Cif si era sollevata da terra, e adesso era inginocchiata nel punto in cui il Mouser era scomparso, spezzandosi le unghie nel tentativo disperato di scavare nel terreno ghiacciato; aveva allungato le braccia attorno alle ragazze che si erano raccolte attorno a lei e cercavano di toccarla, più per rassicurarsi che per consolarla. Cif cercava di toccarle una alla volta, prendendole vicine a sé e cercando di calmare i loro pianti, più per consolarsi che per tranquillizzarle. Faceva un freddo incredibile.

Ammutolito, Fafhrd si volse verso Afreyt per chiederle cosa avesse visto esattamente quando il Mouser era sprofondato sottoterra; rimase stupito nell'accorgersi che lei e Groniger si erano allontanati dal gruppo, diretti verso l'Elvenhold, mentre Rill, abbandonati gli altri, stava percorrendo a tutta velocità la distanza che la separava dai due, con la lampada ancora spenta che ondeggiava dietro di lei.

Fafhrd scosse lentamente il capo con aria alquanto sconcertata, poi si voltò di nuovo, questa volta in direzione di Cif che giaceva accovacciata vicino alle ragazze e vide Pshawri in preda a forti convulsioni: il viso contratto in una smorfia di dolore, gli occhi semichiusi, il corpo ciondolante mentre con le mani si strappava i capelli dalla testa. Per Kos! Cosa gli stava mai succedendo? Pensava forse che fosse già ora di piangere per la morte del Mouser?

Poi gli occhi stravolti del giovane si spalancarono mentre si accorgeva di Cif; il luogotenente del Mouser smise di dondolarsi e di strapparsi i capelli

e allungò le braccia verso di lei, in un muto appello.

Cif gli rispose immediatamente alzandosi in piedi per raggiungerlo, ma in quel preciso istante Fafhrd ritrovò la sua voce.

«Non muoverti!» le ordinò con tono deciso. «Rimani ferma dove sei o finiremo per perdere il punto in cui il Mouser è scomparso.»

Si mosse lentamente verso di lei, cercando di liberare con la mano destra l'ascia a doppia testa che portava nella custodia appesa al fianco.

«Questo è il punto dove dobbiamo scavare» disse ad alta voce inginocchiandosi proprio dietro di lei.

Cif si girò e vedendolo estrarre l'ascia pensò volesse piantarla nel terreno e si mise a gridare: «No, non farlo! Potresti fargli del male!»

Fafhrd scosse la testa cercando di rassicurarla; afferrò l'ascia all'attaccatura del manico e la sfregò energicamente sul terreno tirandola verso di sé, tastando con l'uncino sotto la terra appena smossa. Grattò altre due volte scoprendo una superficie grande quanto una botola e poi ripeté l'intera operazione scavando per altri tre centimetri.

Nel frattempo Pshawri si era avvicinato a Cif, con le mani infilate nella borsa che teneva appesa in vita e balbettava: «Dolce signora, sono io il responsabile di questo tremendo incidente accaduto al mio Capitano. Sono io l'unico colpevole. Ecco qui, voglio farvi vedere...»

Senza interrompersi, Fafrhd gli urlò bruscamente: «Lascia perdere, Pshawri, vieni qui. Ho bisogno del tuo aiuto.»

Quando si rese conto che Pshawri non sembrava aver udito le sue parole e continuava a fissare disperatamente Cif, afferrandola per un braccio e cercando di attirare la sua attenzione, Fafhrd le fece segno di prenderlo in disparte e di ascoltare i suoi vaneggiamenti, e ordinò al suo luogotenente: «Skullick, vieni qui!»

Lanciando una strana occhiata a Pshawri, Skullick obbedì immediatamente e si avvicinò a Fafhrd che, continuando a scavare, gli disse: «Skullick, corri come il vento e ritorna alle baracche. Trovami Skor e Mikkidu. Di' loro di fare più presto che possono e di venire qui con tre o quattro uomini, portandosi dietro guanti da lavoro, pale, palette, secchi, lanterne e un rotolo di corda. Non cercare di dar loro nessuna spiegazione. Ecco, prendi il mio anello. Poi che ciascuno di voi scelga un uomo del Mouser, uno dei miei e un Mingol, e dite loro di venire qua con delle assi e tutti gli attrezzi necessari per puntellare un pozzo, corde, carrucole, cibo, combustibile, acqua, un barile di acquavite, coperte e la cassetta dei medicinali. Fate presto e usate i calessi. Voglio che Mannimark rimanga al comando delle barac-

che. Ci sono altre domande? No? Allora corri!»

Skullick se ne andò e Rill prese immediatamente il suo posto.

«Fafhrd» esordì in tono concitato, «Afreyt e Groniger mi hanno pregato di dirti che qualunque cosa tu creda o pensi di aver visto, trasformato forse in fantasma, era il Mouser che si è precipitato a velocità incredibile verso l'Elvenhold e poi si è dissolto. Afreyt e Groniger si sono lanciati al suo inseguimento. Vogliono che tu li raggiunga al più presto dopo aver mandato qualcuno a prendere le lanterne e i cani, Lampo e Furia, e un indumento sporco del Mouser.»

Fafhrd smise di scavare nel buco, profondo ormai più di una decina di centimetri e si guardò attorno con aria interrogativa in direzione di chi aveva ascoltato le sue parole.

«Capitano, è sprofondato proprio nel punto dove adesso state scavando» gli disse Ourph il Mingol. «L'ho visto con i miei occhi.»

«È vero!» brontolò Mamma Grum, «anche se alla fine è diventato quasi invisibile.»

Cif si allontanò da Pshawri per confermare con la massima certezza: «È scomparso proprio qui. Sono riuscita a toccargli la testa e i capelli prima che sprofondasse definitivamente.»

Pshawri la seguì mettendosi a gridare: «Ecco, l'ho trovato. Ecco la prova che ho mentito al Capitano quando ieri notte gli ho raccontato che non avevo trovato niente durante l'immersione nel Maelstrom.»

Si trattava di un cubo di metallo ben levigato della grandezza di un pugno all'interno del quale era incastrato qualcosa di scuro e appuntito. Il metallo sembrava color dell'argento nella luce lunare, ma Cif sapeva benissimo che si trattava di oro: era l'Icona che il Mouser aveva scagliato proprio al centro del grande Maelstrom per calmare le acque dopo che l'armata Mingol era colata a picco.

«Appropriandomi di questo oggetto nascosto al centro del gorgo» proclamò Pshawri con gli occhi dilatati dall'orrore, «con l'idea di fargli una sorpresa, sono stato la causa del suo orribile destino, come lui stesso aveva temuto. Mio Dio, come ho potuto ingannare in modo così crudele il mio Capitano?»

«Ma perché gli hai mentito, allora?» gli chiese Fafhrd. «E per quale ragione desideravi così tanto impossessartene?»

«Non posso dirvelo» gli rispose con tristezza Phsawri. «Si tratta di una questione privata tra me e il Capitano. Dio, che si può fare? Cosa posso fare?»

«Continuiamo a scavare in questo punto» decise Fafhrd facendo seguire alle parole i fatti. «Rill, vai a dire ad Afreyt e a Groniger qual è la mia decisione.»

«Prima voglio facilitarti il lavoro» gli rispose Rill appoggiando l'enorme lanterna vicino al buco nel quale stava scavando Fafhrd.

«Brucia senza calore!» disse schioccando tre volte le dita della mano destra.

Le parole magiche sembrarono funzionare.

Vi fu un'ondata di luce, bianca come la neve appena caduta, pura bistoria, che illuminò la superficie su cui stava lavorando Fafhrd come un pezzetto di luna piena portato sulla Terra, permettendogli di distinguere ogni singolo granello di sabbia nel buco appena scavato.

Fafhrd la ringraziò calorosamente e Rill si allontanò velocemente diretta verso l'Elvenhold.

Poi Fafhrd si girò di nuovo verso Pshawri: «Siediti di fronte a me, vicino al buco, e setaccia con le mani la terra che smuovo con l'ascia. Due mani sono sicuramente meglio di un uncino. Gale! Tu e Fingers venite qui, in ginocchio vicino a me. Liberate l'imboccatura dalla terra che si accumula attorno. Adesso che sono riuscito a rompere la crosta gelata posso scavare più in profondità. Pshawri, mentre cerchi di sentire se trovi la testa del Mouser, raccontaci con la massima precisione tutto quello che ricordi dell'immersione nel Maelstrom.»

«Credi che sia ancora vivo?» gli chiese balbettando Cif, come se dubitasse delle sue stesse speranze.

«Mia cara» rispose Fafhrd, «conosco il Mouser da lungo tempo. Non bisogna mai sottovalutare le sue risorse in caso di avversità o di pericolo.»

11

Incastrato in posizione eretta nel terreno, come se lo avessero sepolto secondo le usanze dell'isola, il Mouser si rese conto ben presto di avere un groppo in gola che sembrava diventare sempre più grosso e più duro; gli solleticava le guance e il palato e gli causava tremende fitte di dolore in fondo quando cercava di muoversi. Sentiva una forte tensione crescere in quella zona e un debole ronzio negli orecchi; queste nuove sensazioni continuavano ad aumentare senza dargli tregua.

Si ricordò che l'ultima volta che aveva respirato era stato quando ancora poteva vedere la luna.

Fece un tremendo sforzo di volontà e riuscì a vincere l'impulso a deglutire traendo un forte respiro, cosa che gli avrebbe riempito la bocca di terriccio, costringendolo a tossire e ad aprire le labbra. Molto lentamente cominciò a inspirare, quasi procedendo per tentativi, ma doveva farlo, e al più presto! Prima provò attraverso le narici e poi, con calma, attraverso le labbra che teneva socchiuse, mentre con la lingua continuava a inumidire la parte interna delle labbra e a respingere le minuscole particelle di terra e di polvere, cercando di tenerle a bada, quasi come se stesse fumando hashish, aspirando lentamente dalla pipa per diluire il fumo denso. *Ah!* pensò il Mouser, *che sensazione stupenda, quella di poter muovere la lingua dentro la bocca! Poco importa se il resto del* corpo *non può muoversi: la gente non è in grado di apprezzare questa fortuna.*

Continuava così a fare piccolissimi respiri, gustando ogni istante di quella preziosissima aria infiltratasi tra le particelle solide di terra, cercando di non far passare tra le labbra i granelli di sabbia che non sarebbe stato in grado di inghiottire. In questo modo avrebbe potuto anche muoversi sottoterra, strisciando come un verme, inghiottendo la terra dall'estremità anteriore (chissà, magari riuscendo anche ad estrarne nutrimento) per poi espellerla attraverso l'intestino.

Ma il groppo che aveva in gola risvegliò nuovamente la sua attenzione. Espirò lentamente l'aria che aveva nei polmoni (e gli ci volle un bel po' tempo, data la resistenza che incontrava), poi, altrettanto lentamente (doveva ricordarselo: sempre lentamente), trasse un secondo respiro.

Dopo aver ripetuto diverse volte questo processo si convinse che se avesse continuato così laboriosamente, senza perdere tempo, ma senza mai affrettare le cose, avrebbe potuto mantenere a un livello tollerabile quel groppo che sentiva in gola e reprimere il desiderio di deglutire.

Così, per il momento, qualunque cosa non direttamente legata ai suoi tentativi per riuscire a respirare gli sembrava di secondaria, anzi, di infima importanza.

Si disse che se avesse continuato a respirare *in quel modo*, a poco a poco gli sarebbe diventato naturale e ci sarebbe stato spazio nella sua mente per poter pensare ad altre cose, o almeno ad altri aspetti della sua attuale situazione.

La prima domanda poteva sembrare piuttosto naturale: gli sarebbe importato di quello che stava facendo quando fosse venuto il momento? Questa idea gli sarebbe stata di alcun conforto?

A mano a mano che il Mouser riusciva lentamente a ritrovare la capacità

di occuparsi di altre cose, si accorse di un tenue bagliore rossastro all'interno delle palpebre. Qualche istante dopo si disse che non poteva essere vero, bisognava che ci fosse il sole per vedere una luce simile, ed era evidente che in quella situazione non poteva vedere neanche la luna. Si sarebbe anche concesso un piccolo singhiozzo se non fosse stato per la strana situazione in cui si trovava, nella quale non riusciva neanche ad immaginarsi la benché minima irregolarità nel respiro.

Ma la sua curiosità, una volta stuzzicata, continuava a persistere ("... fino alla morte", come era solito dire a se stesso con tono melodrammatico) e dopo aver tratto ancora qualche piccolo respiro, dischiuse appena le palpebre, protetto dalle ciglia.

Nulla lo attaccò, nemmeno un granello di sabbia, e si rese conto che c'era proprio una luce di colore giallo.

Dopo un istante aprì un altro po' le palpebre continuando naturalmente a trattenere il respiro, per osservare la scena.

A giudicare da come tutto appariva contornato di una forte sfumatura gialla, gli sembrava che la luce scaturisse dalla sua stessa faccia. Si ricordò dello strano sogno raccontatogli da Cif, nel quale ella lo aveva visto con indosso una mezza maschera fosforescente con due buchi neri al posto degli occhi. Forse Cif aveva previsto il futuro, visto che ora gli sembrava di indossare" proprio una maschera di quel genere.

Quello che gli rivelò la luce fu che si trovava di fronte a una parete di colore marrone scuro, così vicina da apparirgli sfocata, tuttavia non abbastanza vicina da sfiorargli gli occhi.

Inoltre più la studiava e più gli sembrava di essere in grado di vedere in profondità, così che a un dito di distanza da quella prima zona che gli appariva sfocata poteva distinguere con estrema precisione uno ad uno i granelli di sabbia, come se la sua vista fosse stata potenziata da qualche strana forza occulta, che l'aveva resa molto più acuta.

Riuscì a individuare un sassolino nero sepolto nel terreno a circa quindici centimetri di distanza e subito accanto a questo un altro di colore verde scuro, grande come il suo pollice. Poco più in là poteva scorgere l'estremità rossastra di un lombrico al centro della quale lavorava la piccola bocca circolare che stava puntando proprio nella sua direzione, mettendo in evidenza tutti i segmenti del corpo.

Per la prima volta un elemento estraneo, si trattasse indifferentemente di allucinazione o di pura fantasia, entrò nel suo campo visivo e gli sembrò che il verme gli parlasse con voce stridula: «O uomo mortale, chi ti pro-

tegge? Chi mi impedisce di avvicinarmi e di divorarti i bulbi oculari?»

La visione era così convincente che il Mouser ne fu tratto in inganno e cercò di rispondergli: «Fermo, amico prigioniero!»

Non proseguì oltre: la sua voce, anche se meno squillante di quella normale, rimbombò in quello spazio così limitato riecheggiando nella sua testa, tra cranio e mascella, come raffiche di vento in un uragano, causandogli un dolore lancinante agli orecchi e facendogli quasi dimenticare che doveva continuare a respirare.

Le potenti vibrazioni causate inaspettatamente dalla sua voce sembravano aver sconvolto anche il delicato equilibrio che lo legava al mare di terra attorno a lui, perché si accorse che i due sassolini e il verme stavano muovendosi verso l'alto, sebbene egli non provasse la sensazione di essere trascinato per le caviglie: era chiaro che il suo gesto era stato prematuro ed esagerato.

Chiuse lentamente gli occhi e si concentrò nuovamente sulla sua respirazione, inspirando ed espirando, cercando volutamente di ignorare l'idea di sprofondare ulteriormente.

12

In superficie, erano stati fatti notevoli progressi nelle ricerche del Mouser. Il gruppo si era organizzato meglio: erano arrivati i rinforzi richiesti da Fafhrd ed era rassicurante osservare quei giovani al lavoro: gli uomini di Fafhrd alti e magri, Nordici come lui, e gli ex-ladruncoli del Mouser, piccoli e muscolosi. I due carri con i quali avevano portato acqua, cibo e legna erano stati scaricati e i cani di uno dei due erano stati liberati dai finimenti e dislocati a guardia del gruppo. Gli uomini avevano acceso un piccolo falò dal quale proveniva un invitante odore di zuppa di montone e di stufato. Mamma Grum e il vecchio Ourph erano accovacciati vicino al fuoco.

Il buco scavato da Fafhrd era stato ampliato di una trentina di centimetri per lato e adesso era così profondo che le teste di chi vi stava lavorando, scavando tutto attorno, sembravano sotto il livello del suolo. Fafhrd aveva passato le consegne al suo fedele luogotenente Skor dalla chioma rossastra, mentre Pshawri continuava a setacciare con le mani la terra appena smossa, aiutato da Mara e da Klute. Un Nordico stava in piedi sull'orlo del pozzo e circa ogni minuto sollevava un enorme secchio pieno di terra e lo svuotava da un lato. L'altro luogotenente del Mouser, Mikkidu, e un altro

dei suoi uomini avevano iniziato a sistemare la prima fila di assi per puntellare il pozzo, conficcandole una di fianco all'altra con mazze di legno. All'interno del pozzo splendevano due enormi lanterne a olio di leviatano che illuminavano i loro volti. Erano passate tre ore da quando aveva avuto inizio la cerimonia in onore di Skama attraverso il Grande Prato e la luna piena splendeva ora alta nel cielo.

Fafhrd e Cif erano in piedi vicino al fuoco e sorseggiavano kahvé bollente insieme ai due vecchi: era il primo momento di riposo che si concedevano da quando avevano avuto inizio i lavori. Dietro di loro, in silenzio, sedevano Gale e Fingers, cercando di non attirare troppo l'attenzione perché temevano di essere ricondotte a Porto Salato con il prossimo calesse, come già era successo a May, per rassicurare le famiglie che le fanciulle godevano di buona salute. Vicino al fuoco, accanto al gruppetto che stava sorseggiando kahvé, sedevano anche Afreyt, Groniger e Rill, la quale era corsa fino all'Elvenhold per richiamare i due e pregarli di fare ritorno all'accampamento, anche se questo pareva aver dato luogo ad un'accesa discussione.

Afreyt si rivolse senza entusiasmo a Fafhrd: «Mio caro, ti ammiro e ti rispetto profondamente per la lealtà che stai dimostrando nei confronti del tuo vecchio amico, continuando a cercarlo con tanta ostinazione, seguendo solo una traccia, che tutt'al più ti consentirà di estrarre dal sottosuolo un corpo privo di vita. Non capisco, però, con che logica tu stia procedendo. Dato che esistono prove, Groniger ed io ne siamo testimoni, che indicano un successo più probabile, se mai potrà esservene uno, mi domando: perché non dedicare almeno una parte dei nostri sforzi seguendo anche altre strade? Perché no?»

«Mi sembra un ragionamento estremamente logico» la spalleggiò Groniger.

«Voi credete che io sia stato guidato dalla logica e dalla ragione in quello che ho fatto?» chiese Fafhrd, tradendo una certa impazienza e forse una nota di disprezzo nella voce, mentre agitava l'uncino verso di loro. «*L'ho visto sprofondare*, ve l'ho detto. Anche gli altri lo hanno visto e Cif lo ha *toccato* mentre scendeva.»

«Anch'io l'ho visto» disse Ourph. «Abbiamo assistito ad un miracolo, perché non sperare in un altro?»

Afreyt si intromise dicendo: «Bene, tutti voi lo avete visto scomparire sottoterra e avete anche ammesso che verso la fine sembrava essere diventato quasi invisibile. Lo stesso è successo a noi: io e Groniger lo abbiamo

visto mentre volava in direzione dell'Elvenhold. Questo particolare, esattamente uguale in entrambi i casi, non significa forse che entrambe le ipotesi sono verosimili?»

«Mi sono domandato cosa volesse significare il fatto che il Mouser sia andato pian piano scomparendo e l'idea di cercarlo in qualche altra parte dell'isola mi è anche sembrata sensata. Infatti, quando ho mandato Gib il Mingol a prendere altra legna, mi avete sentito tutti dirgli di portare anche qualche indumento del Mouser e i due cani da fiuto, se possibile» disse con aria stanca Fafhrd.

Cif intervenne: «Mi domando se non ci sia un modo di utilizzare il Paciere d'oro che Pshawri ha ripescato nel Maelstrom per cercare il Mouser e che contiene il tizzone sacro al dio Loki. Sono convinta che sia lui il vero responsabile di quello che è successo al Mouser: è senza dubbio una delle divinità più infide, folli e malvagie con le quali io abbia mai avuto che fare.»

«Su questo hai ragione» concordò con aria truce Mamma Grum, ma prima che potesse aggiungere qualcos'altro, Skor gridò dal buco: «Capitano, ho scoperto qualcosa sepolto a due metri di profondità. Forse vi interessa vedere di che cosa si tratta. Ve lo mando su.»

Fafhrd si avvicinò rapidamente all'orlo del pozzo, afferrò qualcosa dall'ultimo secchio, lo ripulì dalla terra e poi lo ispezionò con cura.

«È il cappuccio che il Mouser indossava stasera» annunciò a tutti con aria di trionfo. «Ora non venitemi a dire che non è sprofondato qui sotto!»

Cif glielo tolse di mano e confermò quanto appena detto da Fafhrd.

Afreyt chiamò: «Neve!» e si inginocchiò di fianco a un enorme cane bianco facendogli annusare il cappuccio e sussurrandogli qualcosa all'orecchio. Il cane annusò il cappuccio sporco di terra e cominciò a girare avanti e indietro vicino al buco con il muso per terra; si avvicinò al pozzo, vi infilò la testa come alla ricerca di qualcosa, con gli occhi verdi che brillavano alla luce della lanterna, e poi si sedette sull'orlo del pozzo, sollevò il muso in direzione della luna e cominciò ad ululare disperatamente come se volesse chiamare tutti a raccolta per piangere un eroe.

13

Era un bene che ogniqualvolta si svegliava dal sonno il Gray Mouser avesse l'abitudine di valutare a fondo la situazione prima di decidere come muoversi. Dopotutto potevano sempre esserci terribili nemici attorno a lui,

in attesa che egli tradisse la sua esatta posizione con un movimento involontario o un'esclamazione, correndo il rischio di venire ucciso prima ancora di poter solo pensare di difendersi.

A dimostrazione della sua presenza di spirito, quando aveva scoperto di essere completamente bloccato da ogni lato sottoterra, ricordandosi contemporaneamente delle fasi successive attraverso le quali era arrivato a questa incredibile situazione, non aveva sprecato le sue energie lasciandosi andare a reazioni disperate, ma aveva semplicemente continuato a seguire il corso dei suoi pensieri, esplorando quanto più gli era possibile quel mondo che lo circondava.

Per quanto riusciva a ricordare, la seconda volta che era sprofondato o scivolato ancora più in profondità, la discesa non era durata molto; dopo essersi riposato un attimo, si era concentrato di nuovo così a fondo nel compito di respirare una quantità di aria sufficiente a mantenersi in vita, cercando di tenere a bada l'impulso a deglutire, che la monotonia del suo sforzo aveva finito lentamente per ipnotizzarlo fino a che non si era addormentato.

Adesso era nuovamente sveglio e si sentiva abbastanza riposato, anche se leggermente infreddolito; respirava ancora con regolarità, profondamente, lentamente, senza ansimare, muovendo ogni tanto la lingua per inumidire le labbra appena socchiuse e impedire al terriccio di entrargli in bocca. Bene, andava tutto per il meglio! L'operazione era divenuta abbastanza automatica e adesso avrebbe potuto riposare senza problemi, quando il suo corpo ne avesse sentito l'esigenza, se la sua permanenza sottoterra si fosse dimostrata oltremodo lunga, cosa che, doveva ammetterlo, al momento appariva molto probabile.

Ebbe modo di notare che, nonostante le sue braccia fossero distese lungo i fianchi, piegate all'altezza dei gomiti e con le mani rivolte verso l'alto, durante quella seconda discesa si erano spostate davanti al corpo, all'altezza della cintura, e ora sentiva le dita della mano destra poggiare sul fodero del suo pugnale, Artiglio di Gatto, particolare questo che gli dava molta sicurezza. Si mise a lavorare con le dita attorno al fodero, facendo ogni tanto una piccola pausa per regolarizzare il respiro, non appena si accorgeva di aver fatto troppa fatica. Quando finalmente riuscì ad arrivare con le dita dove voleva, rimase sorpreso di scoprire che non stava toccando l'impugnatura dello stiletto, ma solo una parte della punta della sottile lama affilata. La terra in cui era imprigionato, sfregando contro il suo corpo, nella discesa aveva completamente estratto il pugnale dal fodero.

Il Mouser valutò attentamente questa nuova circostanza chiedendosi se fosse il caso di cercare di rimettere l'arma nel fodero, spostando lentamente la lama che teneva tra indice e pollice, per evitare un ulteriore scivolamento che avrebbe potuto separarlo dal pugnale, la qual cosa lo preoccupava non poco. Forse era meglio cercare di liberare la mano e afferrare l'impugnatura in modo da essere pronto all'azione nel caso un qualsiasi cambiamento imprevisto della situazione gli avesse mai permesso di farne uso. Questa seconda ipotesi lo allettava maggiormente, anche se gli avrebbe richiesto più fatica.

Mentre rifletteva sul da farsi, inavvertitamente gli sfuggì: «Questa o quella?» e immediatamente si contrasse in attesa di provare un dolore lancinante. Ma nonostante le parole gli rimbombassero ancora negli orecchi, aveva parlato a voce bassa e non vi furono conseguenze dolorose. Lo rincuorò scoprire che poteva anche parlare tra sé e sé, ammesso che continuasse a parlare sottovoce, perché in effetti stava cominciando a sentirsi un po' solo. Tuttavia dopo averci provato due o tre volte desistette: tutte le volte che parlava, infatti, era terrorizzato dall'idea forse un po' ridicola che qualcuno potesse sentirlo; avrebbe tradito così la sua presenza e rischiato di essere colto alla sprovvista, pur non essendo in grado di dire di chi o di che cosa dovesse mai aver paura laggiù, immerso nei più oscuri meandri di quest'isola polare, scarsamente popolata. Era poi sicuro che non ci fossero ghouls, quegli orribili mostri di Klesh che si nutrivano di carne umana? Molto più probabilmente le sue parole sarebbero state udite dagli dèi, se mai esistevano esseri simili, che si dice siano in grado di cogliere anche ogni più piccolo sussurro.

Dopo un po' decise di soprassedere e di accantonare per un momento il problema del pugnale, arrischiandosi a riaprire gli occhi per ispezionare quello che lo circondava, dato che quel bagliore rossastro persisteva sulle sue palpebre, confermandogli che disponeva ancora di quella strana fonte di illuminazione. Non aveva deciso di farlo prima per due ragioni: da un lato gli sembrava più saggio dedicarsi a una cosa alla volta, oltre che a respirare. Sforzarsi avrebbe voluto dire affaticarsi e trovarsi in uno stato confusionale che avrebbe potuto facilmente portarlo al panico e a una totale perdita del controllo che aveva ottenuto a prezzo di così tanta fatica. In secondo luogo, erano così poche le opportunità di muoversi che era meglio centellinare e godere minuto per minuto quello che la situazione gli offriva, evitando così di cadere vittima di una noia mortale, che avrebbe potuto farlo impazzire.

Prendendo le stesse precauzioni adottate in precedenza, aprì gli occhi senza incontrare alcuna difficoltà e ancora una volta si ritrovò di fronte ad una parete sfocata e sabbiosa, solo che questa volta gli sembrava venata di bianco e blu scuro, come se nel terreno circostante vi fosse anche una certa quantità di gesso e di ardesia. Ancora una volta scoprì che più fissava la superficie di fronte a sé, accompagnato dal solo rumore della sua flebile respirazione, e più era in grado di vedere in profondità, grazie a una forza occulta.

Per un po' non ci furono oggetti ben definiti da osservare, come il verme e i sassolini di prima, tuttavia poteva scorgere qualche luccichio, come quegli strani baluginii che di solito capita di vedere quando si è al buio, e gli era difficile capire se dipendessero dai suoi occhi o da qualcosa che stava succedendo nel terreno.

Poi, a qualche metro da lui, quelle striature bianco-bluastre sembravano congiungersi e formare i contorni di una figura femminile alta e slanciata, in posizione eretta, proprio di fronte a lui, pallida come la morte, con gli occhi e la bocca serenamente chiusi, come se stesse dormendo. Quell'ombra strana, di colore azzurrino, gli sembrava assai familiare e questo lo spaventò, anche se non riusciva a ricordare quando e dove potesse averla incontrata prima.

La figura dormiente gli appariva con estrema chiarezza e non sembrava risentire della distanza e del terreno che li separava, anzi, i suoi lineamenti gli apparivano quasi addolciti, forse nascosti da veli sottilissimi, come se egli si trovasse nel salotto di qualche eterea principessa piuttosto che imprigionato in quella tomba oscura.

In un primo momento, pensò che la visione fosse stata solo il frutto della sua immaginazione e si meravigliò di come l'occhio umano potesse essere in grado di distinguere contorni ben definiti nel fumo, nelle macchie di vegetazione, negli antichi arazzi, nelle pentole che bollono, nelle fiamme e altre cose simili, interpretando generalmente queste forme pallide e indistinte come corpi umani. Ma più continuava a osservare la figura davanti a sé e più gli sembrava vera. L'aveva guardata e riguardata distogliendo più volte lo sguardo, ma era sempre lì, senza avere mai cambiato di intensità.

Per tutto il tempo la figura era rimasta immobile, come se fosse addormentata, il viso era sereno, e non aveva mai mutato espressione, cosa che non sarebbe certo accaduta se si fosse trattato di un prodotto della sua fervida immaginazione, per cui alla fine il Mouser decise che doveva trattarsi di una vera e propria statua, sepolta chissà per quale strano motivo proprio

in quel punto; per di più, il suo stile non era certo quello dell'Isola della Brina. Tuttavia quel suo biancore così luminoso continuava a richiamargli alla mente qualcosa di estremamente familiare. Dove? Quando? Continuava a lambiccarsi il cervello, ma non riusciva a ricordarselo.

Poi vi fu un'ondata di quei minuscoli puntini luminosi che gli baluginavano davanti agli occhi, così difficili da identificare, che si trasformarono in innumerevoli fili di perline bianche per andare a congiungersi con alcuni punti di quel corpo nudo che pareva addormentato: gli occhi, gli orecchi, le narici, la bocca e i punti più intimi. A mano a mano che ne studiava la forma, essi divenivano sempre più distinti e notò che una parte di quelle piccole forme che parevano tante minuscole perle stavano strisciando pian piano in fila indiana, dirette verso quel corpo nudo, mentre altri se ne allontanavano. Improvvisamente la parola "larve" gli venne alla mente e vi rimase, nonostante tutti i suoi sforzi per scacciarla. I fili sottili che sembravano ornati di minuscole perle si fecero via via più reali, per quanto egli cercasse di convincersi che fossero solo frutto della sua immaginazione.

Poi si rese conto che se veramente aveva davanti agli occhi quelle larve che divorano e martoriano le carni in putrefazione, avrebbe sicuramente notato anche variazioni e altri orribili cambiamenti nella sottile figura bluastra di fronte a lui, mentre invece gli appariva sempre più affascinante. Quei piccoli seni, giovani e insolenti, gli sembravano un'opera di suprema maestria, con quegli enormi capezzoli celesti che sembravano implorare i suoi baci. Se si fosse trovato in una situazione diversa quelle forme armoniose lo avrebbero sicuramente riempito di desiderio. Immaginò di catturare con la mano quei seni così invitanti, di stuzzicarli e tormentarli fino a che non fossero diventati turgidi, per poi baciarli con avidità. Dio! Non poteva sfuggire a quella sensazione opprimente di essere imprigionato in quel corpo mortale? (Non esagerare, imbecille, si diceva, ricordati di respirare!) Secondo le antiche leggende la Morte aveva una sorella chiamata Dolore, appassionatamente votata alla sofferenza che spesso prelude alla Morte.

Cercò di convincersi che si trattava solo di una statua.

All'improvviso le labbra si dischiusero e con un guizzo fulmineo una lingua bluastra vi fece capolino.

Poi la creatura aprì gli occhi e il suo sguardo venato di rosso si fissò su di lui.

E poi gli sorrise.

Ad un tratto il Mouser comprese dove aveva già visto quella carnagione così chiara, quasi opalescente: nella Terra delle Ombre! Era stato quando

aveva incontrato la Morte, riuscendo per ben due volte a sfuggirle: era il pallore che aveva già osservato nella sua carnagione, nel viso scarno, nel collo, nelle mani, nei polsi. Anche i lineamenti parevano essere gli stessi e la sua figura snella assomigliava tremendamente a quella della Morte.

Poi le labbra di Dolore si contrassero ed egli poté distintamente udire un lungo fischio, dolce e seducente, come quello delle ragazze per le strade di Lankhmar alla ricerca di uomini da amare. Sentì che i capelli gli si rizzavano in testa, mentre un brivido gelido gli correva lungo la schiena.

Con suo supremo orrore, quella pallida creatura, sorella della Morte, stava allungando le mani magre e quasi trasparenti verso di lui, apparentemente senza alcuno sforzo, tenendo il palmo bluastro rivolto verso l'alto, come volesse invitarlo, mentre le dita opalescenti ondeggiavano, intrecciandosi a formare una coppa. Con movimenti lenti e ripetitivi delle gambe, prima quella di sinistra e poi quella di destra, la figura cominciò a muoversi ondeggiando verso di lui, attraverso la fredda morsa del terreno, come se quel suo corpo nudo screziato di azzurro non incontrasse maggior resistenza di quella offerta dai suoi occhi.

Nonostante tutti i buoni propositi per evitare di sforzare eccessivamente il suo corpo mentre si trovava in quella situazione, egli cominciò ad agitarsi convulsamente, cercando di allontanarsi quanto più possibile da quell'abbraccio, colto da uno spasimo che gli attanagliava il cuore. Poi, quando il suo corpo non fu più in grado di resistere allo sforzo, egli smise di divincolarsi, avvertì un senso di vuoto dietro di sé e vi si buttò a capofitto, colto immediatamente dalla paura opposta di cadere per sempre in una voragine senza fine.

Ma la sua paura era del tutto infondata: era riuscito, infatti, ad arretrare a malapena di mezzo metro, neanche un passo, quando sentì di nuovo attorno a sé la fredda morsa del terreno che lo bloccava da capo a piedi.

Ora di fronte a lui c'era il vuoto, lo spazio dal quale si era appena allontanato con il tronco, la testa e una gamba. Poteva finalmente tirare un profondo sospiro di sollievo, che valeva almeno venti di quei piccoli, cauti singulti, mentre cercava di spostare anche l'altra gamba prima che la terra lo bloccasse nuovamente, colpendogli con violenza il viso e richiudendosi poi su di lui, come se la materia o gli dèi aborrissero il vuoto, secondo le credenze di alcuni filosofi.

Né lo sgomento di quell'evento del tutto inaspettato, né lo stupore per le leggi naturali e per gli avvenimenti straordinari a cui aveva appena assistito, furono abbastanza grandi da interrompere il ritmo della sua respirazio-

ne, o da fargli rinunciare ad osservare la scena attraverso le palpebre socchiuse.

Riuscì così a individuare la sua magra inseguitrice, ferma a pochi metri dal lui, questa volta in posizione orizzontale; aiutandosi con ampi movimenti delle mani, ella continuava ad inseguirlo, fino a che non gli fu proprio di fronte, mentre il Mouser terrorizzato la guardava dritto in quei suoi occhi voraci dalle venature rossastre.

Quell'orrenda visione lo sconvolse e lo spinse ad un nuovo tentativo di fuga, nella speranza che, per quanto incredibile, ciò che era appena successo potesse ripetersi. Con sua somma sorpresa, il miracolo si ripeté: ebbe di nuovo quella sconcertante sensazione di vuoto alle sue spalle, mentre retrocedeva di mezzo metro; poi davanti a sé il vuoto, un profondo respiro, il freddo impatto della terra sul suo corpo, in particolare sul viso, che con violenza incredibile lo bloccava un'altra volta nella sua morsa.

Questa volta, valutando gli effetti dei suoi due spostamenti, ebbe la certezza di aver perso Artiglio di Gatto; si accorse che il pugnale si trovava a metà strada tra lui e la sua inseguitrice, con la punta rivolta verso di lui. Era evidente che quel primo movimento aveva strappato l'arma dal fodero, anche se aveva cercato di trattenerla quanto più possibile bloccandola tra pollice e indice, facendolo ruotare in posizione orizzontale. Il secondo passo all'indietro, poi, lo aveva completamente allontanato dal pugnale. Sbirciando a fatica verso il basso vide le sue dita imperlate di gocce di sangue dove la lama affilata del pugnale era penetrata. Povere dita, avevano fatto del loro meglio!

Ora che la sagoma bluastra che lo inseguiva minacciosa senza dargli tregua sembrava dirigersi verso il pugnale, il Mouser si domandò se lo avrebbe allontanato con un calcio dal suo cammino, o se avrebbe deciso di usarlo contro di lui. Ma era già completamente raccolto nello sforzo per allontanarsi ulteriormente e non poteva far altro che concentrare tutte le sue energie solo e unicamente su quello. Mentre si stava congratulando con se stesso per il risultato ottenuto, avanzando questa volta di più di un metro, si concesse un profondo respiro; si rese conto allora che la sua pallida inseguitrice aveva cambiato direzione spostandosi più in alto, in modo da oltrepassare Artiglio di Gatto, che si trovava ora a metà strada tra le due piccole protuberanze del suo seno; la punta affilata era ancora puntata su di lui, come l'ago di una bussola, mentre la lama fendeva il ventre liscio della creatura.

Il Mouser notò anche che il fodero del pugnale si era staccato dalla cin-

tura e si trovava ora dietro di lui, nella stessa posizione dell'arma, al di là della sua inseguitrice, con la punta rivolta verso di lui.

Stava retrocedendo ora per la quarta, anzi la quinta volta. Maledizione! Era così umiliante! Dover scappare a testa bassa davanti a quella spudorata e ossuta sorella della Morte!

Ebbe l'impressione che i loro movimenti attraverso la superficie compatta del terreno fossero così strani e allo stesso tempo così diversi che avrebbe anche potuto essere vittima di una vera e propria allucinazione o di una sorta di incubo più che di una situazione reale.

Non crederci! si diceva. *Scaccia questo pensiero! Se lo facessi, potresti rilassarti, e ti sarebbe più semplice continuare a fare piccoli respiri o, se ci riesci, anche più profondi, che sono di importanza vitale per sopravvivere in quest'oscuro regno di morte.*

E così, mentre continuava a respirare a fondo, mantenendo o addirittura aumentando la distanza che lo separava dalla sua instancabile inseguitrice, la scena attorno a lui lentamente divenne sempre più scura: la luce che gli permetteva di vedere attorno a sé cominciò via via ad attenuarsi, mentre i suoi movimenti sembravano aver acquisito una pesantezza e una forza inaudite. Il sonno si stava impossessando di lui, avvolgendolo completamente, lasciandogli solo la consapevolezza di un'immane fatica mentre cercava di avanzare in quella nera oscurità.

14

In superficie le ricerche sembravano aver subito un rallentamento; ma si trattava solo di un'impressione, i lavori avevano semplicemente assunto un ritmo più regolare e realistico. L'irruenza e la foga dei primi istanti aveva lasciato il posto a una sorta di tenace efficienza e la maggior parte degli uomini fremeva al desiderio di ritrovare il Mouser.

A occidente la luna, fulgida in cielo, era sulla via del tramonto; la sua luce bianca si rifletteva sul viso e sul corpo di un altro degli uomini di Fafhrd, ritto sull'orlo del pozzo, intento a sollevare e vuotare il secchio pieno di terriccio. Il mucchio di terra di fianco a lui era già alto più di mezzo metro. Il pozzo continuava ad aumentare in profondità e lo si poteva intuire dal fatto che fosse necessario molto più tempo per sollevare il secchio di terra e che il chiarore proveniente dalle lampade sistemate lungo la galleria si era notevolmente affievolito. Contemporaneamente, altri uomini stavano sistemando il secondo livello di assi di varia lunghezza, dopo che

il primo era stato saldamente fissato con traverse e piccoli chiodi di ferro.

Il cambiamento così repentino del tempo, che presentava ora i freddi rigori dell'inverno, non si era attenuato ed era anzi peggiorato; si era levato un forte vento proveniente da nord, che aveva intensificato il freddo gelido della notte precedente. Di fronte al fuoco era stata eretta una tenda per proteggerlo dal vento e irradiare un po' di calore. Qui, tra gli altri, riposavano Klute e Mara, esauste dopo aver lavorato incessantemente nel buco, perché, come aveva sottolineato Skor, "scavare per trovare carbone o tuberi, oro o tesori, è una cosa, ma scavare nella speranza di ritrovare un essere umano ancora in vita è tutt'altra, sicuramente molto più estenuante".

Subito dopo la scoperta del cappuccio del Mouser, Fafhrd e Cif si erano rimessi a scavare e a setacciare il terreno al posto di Skor e delle ragazze, con il desiderio di poter accelerare il ritrovamento del Gray Mouser; ma dopo due ore di furioso lavoro avevano nuovamente ceduto il loro posto a Skor e a Gale, che per la sua statura aveva meno difficoltà a lavorare nel buco, specialmente quando gli uomini stavano sistemando il secondo livello di assi sotto al primo.

Una volta risaliti lungo il pozzo, servendosi degli enormi pioli sistemati lateralmente a mo' di scala e dopo aver provato la morsa gelida del vento freddo proveniente da nord, Cif e Fafhrd si erano ritrovati immersi nella fredda luce della luna e si erano diretti verso il fuoco, dove avevano trovato kahvé bollente e minestra calda per rifocillarsi. Cif aveva poi raggiunto il piccolo gruppo che stava confabulando proprio dietro la tenda, mentre Fafhrd, non avendo alcuna voglia di chiacchierare, aveva preferito ritornare al riparo dove, con una tazza di kahvé bollente corretto con un po'di acquavite tra le mani, si era seduto ai piedi del giaciglio dove Klute e Mara dormivano abbracciate per riscaldarsi.

All'estremità opposta si stava discutendo di qualcosa su cui Cif aveva le idee ben chiare: si trattava di decidere quale potesse essere l'uso più corretto (se mai poteva esservene uno) che si potesse fare del trofeo che Pshawri aveva ritrovato nel Maelstrom, il cubo d'oro che conteneva il tizzone duro come il ferro, meglio conosciuto come il Paciere del Gorgo, di cui si era servito quasi due anni prima per sconfiggere la flotta Mingol.

Afreyt riteneva che il Cubo dovesse essere custodito nel Tempio della Luna a ricordo dell'ultima vittoria dell'Isola della Brina sui suoi nemici.

Con il tipico atteggiamento materialista degli abitanti dell'isola, invece, l'irascibile Groniger sosteneva che senza quell'orribile oggetto al centro, del quale le sacerdotesse della Luna avrebbero potuto disporre come me-

glio credevano, il Cubo doveva riprendere il suo posto nella Sala del Tesoro, tra le Icone d'oro della Ragione, come Quadrato Sestuplice o Cubo della Giustizia.

Mamma Grum osservò invece che il tizzone al centro del cubo lo aveva trasformato in un'arma magica che doveva essere affidata alla congrega delle streghe di cui ella era a capo, tra le quali vi erano anche numerose sacerdotesse della Luna.

Rill appoggiò le sue parole, dicendo: «Sono stata io a tenere in mano il tizzone quando era ancora una torcia accesa nel fuoco di Loki e la sua fiamma deviava lateralmente, indicando la via che ci avrebbe portato verso la nuova dimora del dio attraverso il muro di fiamme ai piedi del vulcano Fuoco Scuro. Non credete sia possibile che abbia anche la capacità di mostrarci come arrivare al Capitano Mouser ora che si trova sottoterra?»

Cif la interruppe con impazienza: «Usiamolo come oggetto rabdomantico! Possiamo attaccare il Paciere a una fune e farlo oscillare davanti al pozzo per vedere cosa succede. Così potremo vedere se il Mouser è sceso in linea retta o se ha cambiato direzione, e in tal caso sapere da che parte si è diretto. Cosa ne pensate?»

«Ascoltate, signora» intervenne Pshawri, «quando ieri notte il Capitano Mouser mi ha rimproverato per essere sceso senza il suo permesso nel Maelstrom ho sentito il cubo vibrare nella borsa e sbattere contro la mia gamba, come se vi fosse qualche oscuro legame tra il Paciere e il Capitano, nonostante nessuno sapesse che io l'avevo recuperato.»

L'attenzione del gruppo fu bruscamente distratta dal rumore dei campanelli sui finimenti dei cani in lontananza, compresa Cif che si voltò per guardare verso est, nella direzione opposta alla luna, dove il baluginio di una lanterna preannunciava l'arrivo del calesse proveniente dalle baracche.

Ma né lo scampanellio dei cani, né il parlottare sommesso riuscirono a distogliere Fafhrd da quella profonda malinconia nella quale era pian piano scivolato, mentre con aria trasognata reggeva fra le mani la tazza ormai fredda di kahvé, riposando le stanche e dolenti membra al riparo della tenda.

Tutto era iniziato appena egli si era seduto con aria guardinga ai piedi del giaciglio di Mara e Klute. Improvvisamente gli era tornata alla mente con straordinaria prepotenza un'altra occasione in cui, quasi vent'anni prima, aveva dovuto dedicare ore e ore (almeno così gli era sembrato) per salvare il Mouser da morte sicura, e alla fine aveva dovuto trascinarlo via, urlante e recalcitrante, da quella che sarebbe potuta diventare la sua tomba.

Tutto era successo nella bottega magica dei mercanti di ciarpame più abili di tutti gli universi, i Divoratori, e nemmeno allora c'era stato il tempo per prendere fiato. Fafhrd aveva dovuto dapprima discutere a lungo, usando tutto il suo ingegno per convincere i loro due irascibili maestri e mentori, i maghi Sheelba dal Volto senza Occhi e Ningauble dai Sette Occhi per riuscire ad ottenere mezzi e informazioni sufficienti per poter salvare il Mouser; quindi aveva dovuto ingaggiare un interminabile combattimento facendo ricorso ai più brillanti ed impensabili stratagemmi contro un'infaticabile e mostruosa statua di ferro, un'enorme e diabolica spada di acciaio brunito che il suo avversario doveva tenere con entrambe le mani, per non parlare dei ragni giganti che il suo compagno stregato dalla magia scambiava per flessuose fanciulle dai provocanti abiti di velluto rosso.

Quella volta, però, il Mouser era sempre stato presente, fingendosi folle e urlando buffi commenti sui due combattenti, ed era addirittura riuscito a uccidere la statua mozzandole l'enorme testa con l'ascia di Fafhrd, credendo che fosse il bastone di un giullare, mentre lo stesso Fafhrd era rimasto sepolto dal peso delle parole dei due maghi e schiacciato dai colpi dello spadone. Questa volta, invece, il Mouser si era proprio dissolto nel nulla senza trombe o fanfare, inghiottito definitivamente dalla terra senza preavviso in un modo che sembrava non lasciare alcuna speranza, senza sudario e senza bara che lo proteggessero dalla morsa crudele e gelida della terra, senza nemmeno il tempo di pronunciare una sola parola, neanche la più banale, se non quel singhiozzo penoso: "Aiutami, Fafhrd!", prima che l'argilla gli tappasse la bocca. Ora che se ne era andato non c'era alcun avversario da combattere per farlo ritornare, né atroci duelli di spada o parole; l'unica speranza rimasta era quella di continuare a scavare, lentamente e senza interruzione, con la massima attenzione, metodicamente, una speranza che sembrava avere senso solo finché si scavava. Non appena ci si fermava, ci si rendeva conto di quanto in realtà fosse inutile e disperato quell'ultimo tentativo di salvarlo, di quanto fosse folle l'idea di credere che un uomo potesse respirare così a lungo sottoterra, come un ghoul kleshita o un fachiro delle Terre Orientali, in attesa che i suoi compagni riuscissero a raggiungerlo. Che pena! Fafhrd era riuscito a convincere gli altri e se stesso a farlo perché nessuno aveva avuto un'idea migliore, perché avevano bisogno, alcuni di loro per lo meno, di qualcosa che li tenesse indaffarati per tenere a bada quel senso opprimente di nausea e la paura di seguire lo stesso ingrato destino.

Colto da un profondo senso di frustrazione, Fafhrd sollevò il pugno della

mano ancora sana, pronto a colpire il giaciglio vicino alla sua gamba, ma si ricordò appena in tempo delle due ragazze che stavano dormendo. Aveva pensato che il giaciglio vicino fosse vuoto, ma si rese conto che sotto le coperte di color verde scuro si nascondeva qualcuno, la cui snella figuretta e la massa di capelli rosso fuoco lasciavano intuire che si trattasse della principessa e schiava di Ilthmar, Fingers, che lo aveva seguito tutta la notte fissandolo con occhi di rimprovero per non aver salvato il Mouser prima che sprofondasse definitivamente sottoterra, come avrebbe fatto un amico fedele. Improvvisamente, provò un senso di rabbia nei confronti di quella sfrontata: che ragione aveva per rimproverarlo in quel modo?

Certo, ammise a se stesso, mentre veniva assalito da un'altra ondata di tristi ricordi, lui e il Mouser si erano spesso comportati come se stessero cercando la morte, come quando erano salpati nel più completo silenzio, diretti verso occidente, navigando nel Mare Esterno alla ricerca di quella costa del destino chiamata l'Approdo Desolato, o quando, attirati da spiriti luccicanti avevano deviato la loro rotta dirigendosi verso sud nella Grande Corrente Equatoriale, da dove nessuna nave ha mai fatto ritorno, o quando ancora si erano arrampicati sulla cima della Rampa delle Stelle, la vetta più alta di Nehwon, o si erano spinti nella caverna di Quarmall, incontrando per ben due volte la Morte, nella Terra delle Ombre, dove non splende il sole. Anche adesso che Nehwon aveva inghiottito il Mouser, anche se avrebbe potuto sembrare una scelta irrazionale, Fafhrd aveva continuato a resistere.

Con un allegro scampanellio il calesse tirato dai grandi cani bianchi si fermò vicino al fuoco. Scendendo dal posto di guida, Skullick gli comunicò le ultime notizie incespicando con le parole, raccontandogli che il Grande Maelstrom sembrava avesse preso a vorticare più velocemente, ribollendo e spumeggiando, mentre girava con movimento turbinoso nella fredda luce della luna. Cif e Phsawri si alzarono in piedi.

Il rumore risvegliò Fafhrd dalle sue fantasticherie quel tanto da attirare la sua attenzione su un particolare verso il quale il suo sguardo sognante si era soffermato senza rendersene conto. Fingers si era rigirata nel sonno in modo che il suo viso era adesso ben visibile, scoprendo contemporaneamente anche un braccio nudo che riposava tranquillamente sulla ruvida coperta come un candido serpente. *Chi mi ricorda mai quel viso?* si chiese. *Una volta ho amato quei lineamenti, ne sono certo. Quale dolce e affascinante femmina...?*

Poi, mentre stava studiando più accuratamente quel viso, vide gli occhi

aprirsi e fissarlo, le labbra leggermente increspate in un sorriso addormentato. La punta delle lingua fece capolino tra le labbra e scivolò velocemente sopra di esse come per inumidirle. Fafhrd fu nuovamente colto da un'ondata di rabbia, se così poteva chiamarla. Che impertinente! Che diritto aveva di guardarlo come se avessero condiviso un segreto? Perché continuava a spiarlo? Qual era il suo gioco? All'improvviso, gli ritornò alla memoria che quando Fingers era apparsa la prima volta con quell'aria sciocca da smorfiosa, lui e il Gray Mouser si trovavano nella cantina di Afreyt e stavano parlando di uomini trascinati sottoterra o inseguiti fino in cima ad alte torri. Perché mai? Cosa significava quella strana coincidenza? Quella streghetta proveniente da Ilthmar, dalla città dei Ratti, aveva forse qualcosa a che fare con la scomparsa del Mouser? Si alzò rapidamente facendo attenzione a non far rumore e si avvicinò agilmente al suo giaciglio; rimase in piedi, chino su di lei, guardandola fissa negli occhi, come se volesse rubarle tutti i segreti con la sola forza dello sguardo, e rimanendo con la mano alzata non sapendo bene cosa fare, mentre lei gli sorrideva con estrema sicurezza.

«Capitano!» l'urlo di Skor gli giunse soffocato dal fondo del pozzo e riecheggiò attorno a loro.

Incurante di tutto il resto, Fafhrd si precipitò fuori dalla tenda e fu il primo a raggiungere l'entrata del pozzo, dove era stato sistemato un pesante treppiede di legno di carpine quasi dell'altezza di un uomo, dal quale pendevano un paio di carrucole che facilitavano il recupero dei secchi di terra.

Fermandosi di fianco al treppiede, il Nordico si sporse oltre l'imboccatura per vedere meglio. Le assi del secondo piano erano già state sistemate, fissate con traverse e legate al primo piano mentre gli scavi erano arrivati qualche metro più in profondità. Dalla carrucola vicino alla sua guancia scendevano due funi fino a raggiungere la seconda carrucola sopra il manico del secchio appoggiato contro una parete del pozzo. Skor e Gale erano sul fondo, appoggiati alle altre pareti del pozzo, nascosti nella penombra, con il viso sollevato verso l'alto; il volto di Skor era incorniciato da radi riccioli rossi, quello di Gale da lunghe trecce bionde. Di fronte a loro si trovavano due gigantesche lanterne alimentate con olio di leviatano, la cui luce biancastra si diffondeva su un oggetto lungo e sottile proprio al centro del pozzo. Fafhrd sarebbe stato in grado di riconoscerlo ovunque.

«È il pugnale del Capitano Mouser» urlò Skor, «si trovava proprio in quella posizione quando lo abbiamo trovato.»

«Sono riuscita a scavare e togliere il terriccio tutto attorno senza spostarlo neanche di un millimetro» disse Gale con voce squillante.

«Questo si chiama essere saggi» le rispose Fafhrd. «Lasciatelo così e non muovetevi dal punto in cui vi trovate, nessuno dei due. Adesso scendo.»

Fafhrd scese velocemente giù per la robusta scala a pioli ricavata su una parete del pozzo, afferrandosi con la mano e l'uncino. Raggiunto il fondo, si inginocchiò immediatamente sull'Artiglio di Gatto piegando la testa per ispezionarlo attentamente.

«Non siamo riusciti a trovare il fodero» gli spiegò Gale senza che nessuno glielo avesse domandato.

Fafhrd annuì. «Il terreno sembra gessoso in questo punto» osservò. «Qualcuno di voi ha trovato un pezzo di gesso?»

«No» gli rispose immediatamente Gale, «ma ho un pezzetto di terra d'ombra gialla.»

«Andrà benissimo» le disse Fafhrd allungando la mano. Gale lo estrasse dalla borsa e glielo consegno; Fafhrd controllò attentamente la lama del pugnale e poi fece un piccolo segno alla base dei puntelli per evidenziare in quale direzione puntasse l'arma.

«Potrà dimostrarsi utile saperlo» spiegò loro. Sollevò il formidabile pugnale da terra, rigirandolo fra le dita e riesaminandolo da cima a fondo. Non riusciva a individuare nessun segno particolare, nessun messaggio, neanche su quel lato.

«Cosa hai trovato, Fafhrd?» gli urlò Cif.

«L'Artiglio di Gatto! Te lo mando su!» le rispose, allungando il pugnale a Skor. «Continuo io quaggiù, tu riposati un po'.» Prese la pala dal corto manico che il suo luogotenente gli porgeva in sostituzione all'ascia. «Sei un brav'uomo, Skor.» Skor annuì e salì su per la scala.

«Sto scendendo, Fafhrd. È il mio turno, ora» lo avvertì Afreyt dall'alto del pozzo.

Fafhrd guardò Gale. La sua fronte era imperlata di sudore e il viso tutto sporco di terra; era pallida e gli occhi celesti tradivano segni di stanchezza nonostante la sua aria apparentemente sorridente. «Anche tu hai bisogno di riposare. Vai a dormire un po', d'accordo? Ma prima fatti dare una tazza di minestra calda, mi raccomando.» Le tolse di mano la paletta e la scopa e soggiunse: «Sei stata bravissima.»

Mentre con riluttanza Gale saliva stancamente i pioli della scala e Afreyt dall'alto la incitava a sbrigarsi, Fafhrd infilò la pala nel terreno vicino al

buco, continuando a scavare.

Dopo che Afreyt fu scesa nel pozzo per aiutare Fafhrd, Rill riaccompagnò Gale, esausta, accanto al fuoco, dietro la tenda. Cif le aveva seguite come sonnambula, gli occhi fissi sul pugnale che Skor le aveva allungato, e poco dopo anche gli altri tornarono a sedersi. Rimanere in piedi per guardare chi stava lavorando non serviva a un bel niente.

Rill stava dicendo a Gale di finire la tazza di brodo caldo che le aveva versato.

«Bevila tutta finché è calda. Brava. Senti ancora freddo, non è vero? È meglio che ti infili sotto le coperte. Riposati, sei stanca morta. Su, niente storie!»

Così dicendo la accompagnò sotto la tenda.

Cif stava ancora fissando con sguardo incredulo il pugnale del Mouser, continuando a rigirarselo tra le mani, così che il tenue bagliore della fiamma si rifletteva sulla sua lama.

Il vecchio Ourph disse con aria meditabonda: «Khahkht il Conquistatore venne sepolto vivo con l'accusa di tradimento, legato e armato; ma quando più tardi ne riesumarono il corpo, trovarono i suoi pugnali molto lontani dal suo cadavere, in direzione esattamente opposta, per quanto grande era stato il suo odio.»

Pshawri disse: «Credevo che Khahkht fosse un demone dei ghiacci e non un famoso guerriero Mingol.»

Dopo un po' Ourph gli rispose dicendo: «I grandi conquistatori rivivono come demoni dei propri nemici.»

«O a volte della propria gente» aggiunse Groniger.

Skullick intervenne osservando: «Ma, visto che pur essendo morto il vecchio Khahkht era riuscito ad allontanare i pugnali facendoli passare attraverso la terra, perché mai non li aveva usati per liberarsi dalle corde che lo legavano?»

Rill fece ritorno con le braccia piene di vestiti che mise a riscaldare vicino al fuoco, poi si sedette vicino a Cif e disse: «L'ho spogliata e avvolta in una coperta calda; l'ho fatta stendere vicino alla ragazzina di Ilthmar, che all'inizio mi sembrava mezza sveglia, ma che poi è ripiombata subito nel regno dei sogni.»

Dopo una breve pausa Ourph spiegò: «Le corde che legavano Khahkht erano catene di acciaio.»

Groniger osservò con aria pensierosa: «Posso capire come il cappuccio del Mouser sia stato strappato e spinto verso l'alto mentre lui veniva trasci-

nato sempre più giù, visto che non era legato ad altri indumenti. E suppongo anche che la terra, premendo contro il pugnale abbia avuto lo stesso risultato, anche se ci è voluto più tempo mentre lui continuava a sprofondare, trascinato giù da... be', qualunque cosa fosse.»

«Ma allora il pugnale avrebbe dovuto trovarsi con la punta rivolta verso il basso, in posizione verticale, non trovi?» obiettò Skullick.

Mamma Grum li interruppe: «È stata la magia nera a impossessarsi di lui: ecco perché ha perso il pugnale. Il ferro non obbedisce ai poteri del diavolo.»

Skullick continuò rivolto a Groniger: «Invece il pugnale è stato ritrovato in posizione orizzontale rispetto al terreno. Il che vuol dire, stando alle tue teorie, che in quel punto il Mouser era trascinato lateralmente nella direzione indicata dal suo Artiglio. Nel qual caso stiamo scavando nella direzione sbagliata, continuando a lavorare in verticale.»

«Mio Dio! Vorrei proprio sapere cosa gli è successo là sotto» disse Phsawri, mentre la sua voce e l'espressione sul suo volto parevano nuovamente preoccupate. «Chissà se ha estratto Artiglio di Gatto per attaccare quel mostro che lo trascinava sottoterra o se l'ha fatto per liberarsene. Magari una volta sottoterra qualcuno o qualcosa lo ha attaccato ed egli ha dovuto estrarre il pugnale per difendersi.»

«Ma come avrebbe potuto attaccare e difendersi, bloccato com'era da tutta quella terra?» obiettò Groniger.

«Ci deve essere riuscito in qualche modo!» rispose con prontezza Phsawri. «Ma poi come avrà fatto il pugnale a rimanere indietro? Il Mouser non si sarebbe mai diviso volutamente dal suo Artiglio, ne sono sicuro.»

«Forse ha perso i sensi» ipotizzò Rill.

«O forse sono stati attaccati entrambi, assalitore e assalito, da qualcun altro» azzardò Skullick. «Che cosa ne sappiamo noi di quello che può capitare sottoterra?»

Un'espressione di orrore era andata via via crescendo sul volto di Cif, mentre continuava a osservare il coltello. La donna li interruppe dicendo: «Smettiamola di tormentarci con tutte queste supposizioni per cercare di farci una ragione di quel che è successo!» Trasse di tasca il cappuccio del Mouser e vi avvolse rapidamente il pugnale piegandone le estremità. «Non riesco a pensare se continuo ad avere sotto gli occhi quel coltello.» Allungò il fagotto grigio a Mamma Grum. «Tieni, nascondilo per bene e abbine cura» le disse, «mentre noi continuiamo con qualcosa di più costruttivo.»

Si poteva notare un notevole cambiamento in quella donna minuta, ve-

stita di bianco, che sembrava aver vissuto quei terribili momenti distrutta dal dolore. Si alzò con agilità dal suo posto vicino al fuoco e disse a Pshawri: «Seguimi, luogotenente. Cercheremo il tuo capitano usando il cubo che sei riuscito a recuperare nel Maelstrom. Inizieremo dall'imboccatura del pozzo per cercare di capire se e in che direzione la sua caduta è stata deviata una volta sottoterra.» Si infilò due dita in bocca e poi le sollevò in aria per sentire da che parte tirasse il vento. «Mentre parlavamo, alimentando le nostre pene e le nostre paure, la brezza proveniente dal nord si è calmata; questo ci faciliterà la ricerca, perché sarà più sicura. Sarai tu a procedere nella rilevazione, Pshawri, perché, nonostante mi rincresca doverlo ammettere, sembri più sensibile alla presenza del Gray Mouser.»

In un primo momento, preso alla sprovvista, Pshawri rimase stupito dalle parole di Cif, ma poi si alzò quasi con un senso di sollievo, in preda ad una crescente impazienza. «Eccomi, sono pronto a qualsiasi cosa pur di ritrovare il Capitano. Cosa devo fare?»

Mentre Cif gli spiegava il suo piano, continuavano a guardare in direzione dell'imboccatura del pozzo, imitati dagli occhi dei compagni. Dopo un po' Skullick e Rill si alzarono e si allontanarono. Subito dopo anche Groniger li seguì. Solo il vecchio Ourph e Mamma Grum rimasero accovacciati vicino al fuoco insieme ai due cani bianchi.

Dall'imboccatura stavano facendo risalire un secchio pieno di terra che venne vuotato lì vicino. Pshawri si inginocchiò vicino al buco e si sporse leggermente in avanti, con gli occhi rivolti in basso verso il Cubo d'oro nero contenente il tizzone, sospeso con un pezzo di spago da marinaio della lunghezza di un cubito che si era ritrovato nella borsa, mentre ne stringeva un'estremità tra pollice e anulare della mano sinistra.

Cif era in piedi vicino a lui, mentre con il mantello aperto cercava di ripararlo dal vento del nord, anche se non sembrava essercene più bisogno. L'aria fredda pareva essersi completamente placata.

Nonostante quell'affare sembrasse un pendolo, non si comportava come tale; infatti non oscillava avanti e indietro e nemmeno in cerchi concentrici o ellittici.

«Non si sente la benché minima vibrazione» disse a voce bassa Pshawri.

Cif allungò il dito indice e lo appoggiò con la massima delicatezza nel punto in cui pollice e anulare si univano. Dopo un attimo annuì e disse: «Proviamo dalla parte opposta del pozzo.»

«Perché usi l'anulare della mano sinistra?» gli chiese curiosa Rill.

«Non lo so» le rispose con aria stupita Pshawri. «Forse perché l'anulare

è più sensibile e la mano sinistra la più adatta alla magia.»

A questa affermazione Groniger emise una specie di grugnito, con un'espressione scettica dipinta in volto.

Nel frattempo Fafhrd e Afreyt continuavano imperterriti a scavare e setacciare accuratamente il terreno che adesso era sceso di un altro metro.

Cif gridò loro qualcosa, cercando di spiegare cosa stessero facendo lei e Pshawri, e finì la frase con: «... e poi continueremo a setacciare ogni centimetro, spostandoci pian piano attorno all'imboccatura del pozzo in cerchi sempre più ampi. Se dovessimo notare qualche variazione ve lo farò sapere.»

Fafhrd le fece cenno con la mano per dimostrarle che aveva capito e poi si rimise a scavare.

Il secondo tentativo diede gli stessi risultati del primo. Pshawri e Cif si spostarono di qualche metro girando meticolosamente attorno al pozzo, controllando ad ogni passo. Uno alla volta, i compagni che erano rimasti ad osservarli fecero ritorno al fuoco, stanchi di quei movimenti ripetitivi e monotoni.

Dopo un po' fecero un terzo tentativo.

Lentamente la luce bianca della lanterna di cui si era munita Cif divenne sempre più lontana, mentre il mucchio di terra di fianco al pozzo continuava ad ingrandirsi. Fingers e Gale dormivano abbracciate strette strette e la luna piena splendeva alta nel cielo.

Le ore scorrevano lente.

15

Già bassa all'orizzonte, la luna stava quasi per tramontare dietro te colline centrali dell'Isola della Brina quando Fafhrd incontrò la roccia sotto la pala. Avevano scavato il pozzo più di un metro sotto il secondo piano di assi. Dapprima Fafrhd aveva pensato che si trattasse di un piccolo masso che avesse ostruito il passaggio e aveva cercato di scavare tutto attorno. Afreyt lo aveva avvertito di non esagerare, ma egli aveva perseverato nella sua idea. Il masso si era dimostrato più grande di quanto gli fosse sembrato in un primo momento e ben presto avevano scoperto che tutto il fondo del pozzo era di solida roccia.

Egli alzò gli occhi in cerca di quelli di Afreyt. «Che si fa ora?»

Afreyt scosse il capo.

Più lontano, in direzione sud-ovest rispetto al punto in cui Fafhrd stava

scavando, Cif e Pshawri cominciavano ad ottenere i primi risultati.

Invece di pendere inerte dalla mano sinistra di Pshawri, come aveva fatto ininterrottamente fino a quel momento, il pendolo cominciò lentamente a oscillare avanti e indietro in direzione del pozzo. I due rimasero ad osservarlo con aria diffidente.

«Sei tu che lo muovi, Pshawri?» gli chiese Cif in un bisbiglio.

«Non credo» le rispose lui dubbioso.

Poi accadde il miracolo: il cubo cominciò ad oscillare a distanza più ravvicinata in direzione del pozzo mentre, contemporaneamente, la distanza dell'oscillazione aumentava nella direzione opposta, fino a quando finalmente il cubo non si fermò a mezz'aria, percettibilmente al di fuori della verticale.

«Come ci riesci, Pshawri?» gli chiese Cif con rispetto.

«Non lo so» rispose lui schermendosi. «Tira, sto sentendo una vibrazione.»

Cif gli toccò la mano con l'indice come aveva fatto poco prima e quasi immediatamente annuì guardandolo con occhi terrorizzati.

«Vado a chiamare Afreyt e Fafhrd, non ti muovere!»

Rovistò nella borsa in cerca di un fischietto di metallo e vi soffiò dentro emettendo un suono acuto e penetrante nell'aria fredda e immobile.

Giù in fondo al pozzo Afreyt e Fafhrd lo udirono. «È il segnale di Cif» disse Afreyt, mentre Fafhrd aveva già il piede sul piolo della scala, pronto a issarsi aiutandosi con la mano e l'uncino. Afreyt prese una delle lanterne e lo seguì su per la scala usando mani e piedi.

Arrivato in cima, Fafhrd si guardò attorno e vide un piccolo bagliore biancastro proveniente dal prato gelato che ondeggiava avanti e indietro per richiamare la loro attenzione. Abbassò lo sguardo sul segno giallo ocra che aveva fatto sul legno per indicare la direzione in cui puntava il pugnale del Mouser quando era stato ritrovato. E in effetti corrispondeva alla direzione della lampada. Inspirò profondamente, prese la lanterna dalle mani di Afreyt, la sollevò in alto e la fece ondeggiare due volte avanti e indietro in risposta. La luce in mezzo al campo venne immediatamente abbassata.

«Ecco fatto!» disse ad Afreyt, abbassando a sua volta la lampada. «La direzione del pugnale corrisponde a quella del pendolo. Dobbiamo scavare in quella direzione partendo dalla roccia che abbiamo appena scoperto, puntellando la galleria con le assi, in modo che non crolli.»

Afreyt annuì col capo e gli disse rapidamente: «Prima Skullick aveva supposto che la posizione orizzontale dell'Artiglio di Gatto potesse essere

una specie di messaggio lasciato dal Gray Mouser.»

Un gruppetto di curiosi si strinse attorno a loro per sapere quali fossero le novità. Il Nordico fissava intensamente Fafhrd.

Senza badare a quello che succedeva attorno a lui, Fafhrd continuò dicendo: «La galleria deve essere stretta e bassa per permettere di sistemare le assi di legno che devono essere segate in tre pezzi per poter puntellare le pareti. Occorrerà meno tempo per scavare lateralmente, anche se bisognerà fare molta attenzione al terreno.»

Afreyt lo interruppe dicendo: «Ce ne vorrà comunque per arrivare dove sono ora Cif e Skullick.»

«È vero» ammise Fafhrd, «ma è anche vero che non possiamo sapere per quanto il Capitano Mouser sia stato trascinato a causa della velocità e della facilità con cui è sprofondato. Potrebbe essere ovunque. Tuttavia sento che dobbiamo proseguire a scavare da quel punto, continuando a credere nell'unica prova sicura che abbiamo di *lui*, ovvero il suo coltello! Ritengo si tratti della prova più certa di qualunque altra supposizione o idea ci possa venire dalle oscillazioni di quel pendolo. No, dobbiamo continuare a scavare, altrimenti rischieremmo di perdere l'entusiasmo e l'organizzazione. Mi assumo ogni responsabilità del fatto che non si stia facendo la cosa migliore. Io stesso mi preoccupo di procedere nel modo più corretto, seguendo tutte le precauzioni possibili.»

Poi si rivolse ad Afreyt: «Tu stessa, mia cara, mi avevi rimproverato di andare troppo in fretta e devo ammettere che era vero.»

Si girò verso l'uomo alla carrucola e gli ordinò: «Udall, vai a chiamare Skor! Sveglialo, se sta dormendo. Chiedigli con gentilezza di venire qui da me. Digli che c'è bisogno di lui.» Udall ubbidì, mentre Fafhrd si rivolgeva nuovamente ad Afreyt per spiegarle: «A differenza di me Skor ha la pazienza adatta a questo compito, almeno in questo frangente.» Poi il tono della sua voce cambiò: «E tu, mia cara, vorresti continuare a setacciare il terreno e assumerti la direzione dei lavori in mia assenza? Ecco prendi il mio anello, mettilo al dito.» Le allungò la mano destra con le dita aperte. Afreyt gli tolse l'anello dal mignolo. «Mi allontanerò per un po': non riesco a pensare quando sono in mezzo alla gente. Voglio riflettere su tutta questa faccenda e vedere se posso trovare il modo per salvare il Mouser, a parte quello di continuare a scavare e a fare rilevazioni con quel pendolo. Sono convinto che alla fine ritornerà qui e uscirà da sottoterra nello stesso punto in cui vi è entrato: è per questo che dobbiamo continuare a scavare in questo punto, per lo meno questa è la conclusione più probabile. Ci sono mi-

gliaia di altre possibilità che si possono prendere in considerazione. Ho la testa in fiamme. Il Mouser ed io ci siamo già ritrovati centinaia di volte a dover uscire da situazioni così difficili.

«Lo farai per me, mia cara?» concluse. «Puoi chiedere a Rill o alle due ragazze, magari anche a Mamma Grum, che si occupino di setacciare il terreno.»

«Non ti preoccupare, Capitano» gli disse, sfregandosi il mento con le nocche delle dita della mano destra; infilato nel dito medio portava l'anello d'argento con due spade incrociate.

I suoi modi sembravano teneri e sereni, ma gli occhi viola tradivano un nota di ansietà e la sua voce era seria come la morte.

Neve aveva risposto immediatamente al richiamo del fischietto di Cif attraversando di corsa il prato ghiacciato. Si fermò proprio di fronte a Cif che stava ancora facendo segnali con la lampada. Poi i suoi occhi furono attirati dall'oggetto che pendeva in modo strano dalla mano di Pshawri. Lo fiutò con circospezione, starnutì e si gettò correndo attraverso il campo con il muso attaccato al terreno. Quindi si fermò per guardarsi indietro e abbaiò per ben due volte.

Cif abbassò la lampada rispondendo al segnale di Fafhrd vicino al pozzo. Pshawri le chiese: «Potete mettere un segno qui, signora? Credo che dovremmo seguire la traccia di Neve, approfittandone finché sente l'odore del Mouser, fermandoci ogni tanto per controllare con il pendolo.»

Servendosi del manico del pugnale come di un martello, aiutata da Pshawri, Cif piantò nel terreno un pezzetto di legno che aveva portato con sé e vi legò un pezzetto di nastro grigio che aveva nella borsa. Poi disse: «Credo che tu abbia ragione, anche se mentre facevo le segnalazioni mi è venuto in mente che il tizzone con cui stiamo facendo le rilevazioni è quello di Loki. È più facile che ci guidi verso di lui che verso il Mouser, e so per esperienza a quali assurde imprese e a quali fuochi fatui ci possa portare quel dio.»

«No, signora» le assicurò Pshawri, «quelli che sto captando sono segnali del Capitano; riconosco bene la sua presenza, e poi Neve non lo confonderebbe mai con quell'imbroglione di un dio. Per di più questa volta il cane non si è messo a ululare come fece la volta scorsa, piangendo tristemente alla luna alta nel cielo. Ha solo uggiolato, segno che sta fiutando qualcosa di vivo e non un cadavere in putrefazione.»

Cif osservò: «Sei tremendamente legato al Capitano, non è vero? Prego

Skama che quello che dici sia vero. Avanti, allora. Gli altri ci raggiungeranno.»

Si riferiva alle cinque sagome nere visibili tra lei e il focolare e alle altre luci attorno all'entrata del pozzo: Rill, Skullick, Groniger, Ourph e Mamma Grum, tutti pieni di curiosità. Dietro di loro, oltre le tenui luci attorno al pozzo la luna stava tramontando all'orizzonte come se volesse nascondersi tra le colline centrali dell'Isola della Brina.

Seduto tutto solo vicino al fuoco, Fafhrd si versò una mezza tazza di kahvé bollente e lo corresse con un po' di acquavite; ne bevve un lungo sorso cercando di studiare ogni particolare del caso e valutare in modo intelligente la situazione del Gray Mouser come aveva detto ad Afreyt.

Ma si rese subito conto che non era possibile domare i suoi pensieri e le sue fantasie in quel modo.

Neanche un altro sorso di kahvé gli fu di grande aiuto per tranquillizzarsi e mettere un po' di logica in quel fiume tumultuoso di pensieri.

Si mise a passeggiare intorno al fuoco, fermandosi immediatamente quando si rese conto che si stava agitando, saltando e ballando come se fosse preso da un attacco di smania.

Schioccò le dita di fronte a sé, all'altezza del viso, come se cercasse di scacciare qualcosa di invisibile sospeso a mezz'aria.

All'improvviso si domandò se il suo desiderio fosse veramente quello di salvare il Mouser. Sarebbe stato meglio lasciare che se la cavasse da solo. Dopo tutto ce l'aveva fatta altre volte in passato, per Kos!

Gli sarebbe piaciuto misurare la sua fantasia con la praticità di Rill, con la testardaggine di Groniger, con la lucidità dogmatica di Mamma Grum o con il fatalismo di Ourph il Mingol. Ma non c'era più nessuno accanto al fuoco, perché si erano tutti diretti verso Cif e Pshawri. Aveva detto ad Afreyt di voler rimanere solo, ma ora si chiedeva come fosse possibile riflettere senza avere qualcuno con cui parlare. Si sentiva confuso. Tutto ad un tratto la testa gli sembrava diventata leggera, tutto era diventato così leggero che un soffio di vento avrebbe potuto farlo volare via.

Guardò attorno a sé: il fuoco, la zuppa, la legna ammonticchiata da un lato, i vestiti delle ragazze stesi davanti al fuoco, la tenda, i loro giacigli.

Non voleva parlare con le bambine, si disse. Meglio lasciarle dormire; avrebbe voluto poter dormire anche lui.

Ma quello strano senso di nervosismo continuava ad aumentare. Alla fine, per cercare di scaricarsi della tensione afferrò una fiasca di acquavite

con la mano destra, agganciò una lampada all'uncino e si mise in marcia verso il gruppo che seguiva i rilevamenti del pendolo.

Camminava a fatica, deviando continuamente. Non era poi così sicuro di voler raggiungere gli altri. Ma doveva muoversi o sarebbe esploso.

16

Al calduccio, nel comodo nido dove era rimasta ad osservare ogni movimento di Fafhrd, Fingers svegliò Gale tirandole i capelli. «Mi fai male» protestò la ragazzina sfregandosi gli occhi. «Nessuno mi ha mai svegliato così dal sonno.»

«Duole di più quando si ama tanto» recitò meccanicamente Fingers, continuando poi con un tono più allegro: «Sapevo che avresti voluto essere ben sveglia, mio caro demonietto, per sentire tutte le novità su quell'eroe dal nome strano che è tuo zio.»

«Chi, Fafhrd?» disse Gale spalancando gli orecchi.

«Proprio lui. È appena uscito dal pozzo, si è messo a girare come un matto attorno al fuoco e poi ha preso una lampada e una fiasca di acquavite e se ne è andato dietro a tua zia, quella dai capelli neri, che sta cercando di ritrovare l'altro tuo zio. Credo che sia vittima di un incantesimo e voglia sorvegliare la situazione.»

«Dove sono i nostri vestiti?» chiese all'improvviso Gale, uscendo per metà dal suo nido.

«La donna con la cicatrice sulla mano li ha messi a scaldare vicino al fuoco, prima che tutti se ne andassero prima di Fafhrd. Vieni, facciamo a gara a chi arriva prima.»

«Qualcuno potrebbe vederci.» Gale si coprì il piccolo seno ancora acerbo con le braccia flessuose.

«No, se corriamo, signorina.»

Le due ragazzine corsero come un fulmine fino al fuoco nell'aria gelida del mattino, guardandosi attorno e ridendo come due sciocchine. Si infilarono velocemente nei vestiti caldi come provetti marinai. Poi si avviarono mano nella mano seguendo la luce della lampada di Fafhrd, mentre l'ultimo spicchio di luna piena si nascondeva dietro alle colline dell'isola e il cielo pallido brillava alle prime luci dell'alba.

17

Il Mouser stava lottando per non sprofondare nel sonno e questo sembrava richiedergli un notevole sforzo a livello cosciente; quando infine si ritrovò perfettamente padrone della sua mente scoprì che il corpo si era disteso in tutta la sua lunghezza, con la testa reclinata e appoggiata nell'incavo del gomito sinistro mentre un forte odore di salsedine gli riempiva le narici.

Per un istante credette di trovarsi a letto nella sua stanza in una delle baracche di Porto Salato, costruite l'anno prima dai suoi uomini e da quelli di Fafhrd, mentre la brezza mattutina, fresca e umida, entrava dalla finestra aperta.

Ma non appena cercò di muoversi l'illusione svanì: si ritrovò esattamente nella stessa posizione in cui era quando la sua mente era stata trascinata nell'oscurità ctonia, mentre cercava inutilmente di sfuggire alla triste sorella della Morte.

Gli pareva che la situazione fosse addirittura peggiorata: aveva perso ogni capacità di movimento, persino quella scoperta nel tentativo di sfuggire alla sua inseguitrice, uno strano potere che sembrava dipendere dal terrore.

Questo pungente odore di mare giungeva del tutto nuovo alle sue narici. Doveva provenire dalla massa sabbiosa nella quale era imprigionato e che sembrava essere diventata leggermente umida. Questo voleva dire che la sua fuga lo aveva portato sulla costa dell'Isola della Brina, quasi vicino al mare. Forse si trovava addirittura già sotto le fredde acque del Mare Esterno, tumultuose e spietate.

Si rese conto di non essere più sepolto in posizione verticale, ma di trovarsi invece in posizione orizzontale. Era straordinaria la differenza tra la sua posizione precedente e quella attuale: quando si trovava in verticale, anche se aveva l'impressione di essere una statua bloccata nella sua forma, era per lo meno libero di guardarsi attorno e di stare in guardia, mentre ora invece, disteso com'era, supino o prono non faceva alcuna differenza, si trovava in posizione di sottomissione. Si sentiva del tutto impotente. Era senza dubbio la peggiore...

No, si interruppe, non esageriamo. Sarebbe stato molto peggio essere sepolto a testa in giù, con i piedi in alto. Meglio smettere di fantasticare, perché si finiva sempre per pensare qualcosa di veramente tragico.

Decise allora di riprendere gli forzi che aveva compiuto prima di perdere coscienza, ovvero regolarizzare e aumentare il respiro; si assicurò che vi fosse ancora quella specie di luce attorno ai suoi occhi e che la sua vista,

grazie a capacità occulte, fosse in grado di mettere a fuoco la scena attorno a lui, anche a qualche metro di distanza.

La posizione della sua testa gli consentiva solo di guardarsi le gambe e i piedi: avrebbe senza dubbio preferito godere di una visuale più ampia, però, in quella direzione sembrava non ci fosse alcuna sagoma femminile dalle venature azzurro-biancastre che lo inseguiva come uno squalo famelico.

Quella posizione, tuttavia, lo innervosiva terribilmente, si sentiva del tutto indifeso, come se avessero potuto facilmente sputargli addosso, calpestarlo o infilzarlo con un forcone.

Si ricordò che gli era già capitato di trovarsi nel regno della Morte e non si era mai lasciato cogliere da crisi di nervi, ma era sempre stato in grado di tenere a bada la sensazione di panico che cercava di impadronirsi di lui. C'era stata addirittura una volta a Lankhmar in cui gli era capitato di entrare nella bottega incantata dei Divoratori e di stendersi tranquillamente in una bara ricoperta di cuscini di seta nera, oppure di entrare dentro uno specchio che non era altro che una vasca di mercurio liquido tenuta in posizione verticale grazie alla magia.

Ma si ricordò anche di essere stato ubriaco e intontito dalla vista di quella meravigliosa ragazza chiusa nella gabbia, anche se il mercurio gli era sembrato fresco e rilassante (e non pesante e soffocante come questa robaccia!), e più tardi, quando Fafhrd lo aveva strappato da quel liquido argenteo, aveva nutrito l'intima convinzione di essere stato quasi sul punto di scoprire un paradiso segreto destinato solo agli eroi, ancor più elevato di quello riservato alle divinità.

Non c'era da preoccuparsi, si disse. Sicuramente i suoi amici e i suoi cari stavano lavorando senza interruzione per poterlo salvare, scavando (erano senza dubbio in numero sufficiente per poterlo fare) o escogitando qualche magia o qualche espediente divino. Forse in quel preciso momento la sua dolce Cif stava maneggiando le Icone d'oro dell'isola come aveva fatto un anno prima, quando la sua mente era rimasta intrappolata nel cervello di un'enorme balena.

Magari Fafhrd era riuscito ad escogitare qualche stratagemma per salvarlo, anche se quando l'aveva visto per l'ultima volta quello stupido bestione non era neanche stato in grado di muovere un dito, limitandosi a guardare con aria sconcertata e incredula il compagno che andava scomparendo.

Ma poi, come avrebbero potuto sapere in quale punto scavare per riuscire a ritrovarlo, intuendo la direzione giusta in cui si era mosso? Come a-

vrebbero fatto a scavare se egli si fosse veramente trovato sotto il Mare Esterno?

Questi interrogativi gli fecero tornare alla mente quanto riportavano le antiche leggende, secondo le quali nei tempi preistorici gli abitanti Simorgya avevano invaso l'Isola della Brina servendosi di lunghissime gallerie scavate sotto il mare. Questo era successo prima che quell'isola, la più meridionale del Mondo di Nehwon, sprofondasse sotto le onde del mare e che i suoi crudeli abitanti divenissero creature mostruose e marine con tanto di branchie e di pinne.

Pura fantasia, non c'era alcun dubbio.

Si trattava di storie narrate da vecchie streghe. Tuttavia, se quelle gallerie erano mai esistite, era sicuramente questo il momento giusto per scoprire la loro esistenza, a sud della costa dell'Isola della Brina. Per lo meno gli sarebbe piaciuto ritrovarne una; non era poi chiedere troppo. Così, mentre continuava laboriosamente a respirare, inspirando quel poco di aria disponibile nell'umida terra che lo imprigionava attraverso le labbra appena dischiuse ed espirando in modo da respingere i piccoli granelli umidi di sabbia rimastigli in bocca, si accorse che a pochi metri da lui, parallelamente al suo corpo, qualcosa di color verde pallido ondeggiava su e giù per uno stretto corridoio, tenendo lo sguardo fisso su di lui. Dopo un po' quella strana cosa assunse le sembianze del demone di Simorgya, Ississi, a metà strada tra una donna e un pesce. Sulla schiena mostrava appena l'accenno di una lunga cresta e le sue dita sottili sembravano unite da una specie di membrana, mentre la splendida carnagione tendeva leggermente al verde. Era proprio la stessa Ississi con i suoi grandi occhi verdi dai riflessi giallastri e dall'accento così seducente che si era dimostrata così docile ai suoi ordini, almeno per qualche breve istante. Sembrava indossasse un leggerissimo abito dai mille colori, realizzato con i brandelli di quei preziosi tessuti colorati che erano andati distrutti durante quell'ultimo scontro nelle profondità marine, quando il *Falco marino* era sprofondato negli abissi.

Per un attimo fu colto nuovamente da un'ondata di incredulità, mentre si domandava come potesse essere così certo che si trattasse proprio di Ississi, in quel regno confuso e indistinto dove tutti i pesci (o fanciulle che fossero) sembravano uguali e assomigliavano a fantasmi dai riflessi verdastri. Mentre si poneva queste domande la visione si fece più reale, ogni tratto più chiaro e distinto e, per di più, si rese conto di non essere assolutamente spaventato dalla sua presenza, nonostante le particolari circostanze del loro primo incontro. Anzi, a mano a mano che i suoi occhi la seguivano avanti

e indietro sentì crescere dentro di sé un'immensa sensazione di pace, suscitata dalla regolarità di quei movimenti estremamente riposanti. Si ritrovò addirittura a pensare che tutto il suo corpo e non solo gli occhi si stessero lentamente muovendo avanti e indietro, all'unisono con il corpo di lei, come se a sua insaputa si fosse trovato in un corridoio o in una galleria parallela a quella di Ississi e avesse potuto galleggiare liberamente nell'aria!

Proprio in quel momento ricevette un'emozione violenta, tale da fargli bruscamente rivedere ogni sua convinzione circa la forte somiglianza esistente tra una donna e l'altra o tra un pesce e l'altro. Pur non avendo visto le labbra sorridenti di Ississi dischiudersi o incresparsi, gli giunse all'orecchio un fischio dolce e seducente.

Spinse allora lo sguardo oltre i suoi piedi e vide la figura bluastra di Sorella Dolore che scattava su di lui con un balzo felino, il viso sottile contratto in un'orribile smorfia e gli occhi accesi da un fuoco rosso di sadismo.

A conferma delle sue supposizioni circa le gallerie sotterranee in cui si trovava e senza dover compiere alcuno sforzo fisico, ma esclusivamente mentale, il Mouser iniziò ad allontanarsi dall'impietosa inseguitrice alla stessa velocità con cui ella lo incalzava. Entrambi viaggiavano ad una velocità da incubo, fendendo il terreno sabbioso che pareva comunque non offrire alcuna resistenza, mentre in un attimo la figura di Ississi svaniva dietro di loro...

No, non esattamente. Il Mouser infatti ebbe l'impressione che a quel punto la sua inseguitrice si fosse fermata perché le sue carni bluastre potessero assorbire la sostanza verde chiaro dell'altra, aggiungendo così la furia di Ississi alla sua insaziabile bramosia, prima di lanciarsi nuovamente al suo inseguimento.

Il Mouser ebbe la forte tentazione di gettare uno sguardo avanti a sé, per capire in che direzione stessero correndo nelle profondità del Mare Esterno, ma non aveva il coraggio di farlo per paura che, nel tentativo di evitare qualche ostacolo a malapena visibile, potesse schiantarsi contro le pareti rocciose che gli sfrecciavano accanto. No, era meglio gettarsi nelle braccia di qualsiasi forza lo avesse afferrato; per quanto cieca, avrebbe senza dubbio saputo più di quanto gli era dato conoscere.

Vide sfrecciare accanto a sé l'imboccatura di una galleria che, se ancora non aveva completamente perso il senso dell'orientamento, gli sembrava orientata a sud: portava forse a Simorgya? In quel caso dove portava la galleria che stava percorrendo? A No-Ombrulsk? O forse ancora più in là, sottoterra, verso il Mare dei Mostri? O nell'oscura Terra delle Ombre, di-

mora della Morte?

Ma a cosa serviva porsi tutti questi interrogativi se aveva già completamente perso il controllo dei suoi movimenti in quel turbinio? A dispetto di qualsiasi ragionevole aspettativa, si rese conto di perdere velocità, nonostante vedesse ancora sfrecciare di fianco a sé fossili sottomarini che emanavano bagliori perlacei. Magari, proprio in quel momento, per quanto gli era dato sapere, stava in realtà respirando in una comoda tomba sull'Isola della Brina, sognando di vivere quel sogno. Perfino il Grande Dio in persona doveva aver conosciuto dei momenti come quello, mentre era impegnato a creare l'universo o *gli* universi, nei quali, cioè, aveva avuto l'assoluta certezza di sognare. Tutto bene, quindi. E cadde addormentato.

18

Cif volle ripetere l'ultimo tentativo fatto da Pshawri che li aveva riportati oltre il Grande Prato; tenendo il cubo tra l'anulare e il pollice della mano sinistra ottenne lo stesso risultato di Pshawri e decise che d'ora in avanti si sarebbero alternati nella rilevazione delle oscillazioni del pendolo. Pshawri aveva accettato di buon grado questa proposta, ma non riusciva a nascondere il proprio nervosismo ogniqualvolta il pendolo magico si trovava nelle mani di Cif e non poteva fare a meno di osservarlo con la massima attenzione.

«Sei geloso di quello che c'è fra me e il Capitano, non è vero?» gli disse senza l'intenzione di stuzzicarlo.

Pshawri considerò attentamente questa osservazione e le rispose con uguale franchezza: «Ebbene sì, signora, lo sono, anche se non intendo assolutamente mettere in discussione il fatto che il vostro interesse nei confronti del Capitano sia in effetti di natura diversa dal mio e, senza ombra di dubbio, maggiore del mio. Ma resta il fatto che io l'ho conosciuto molto prima di voi, quando mi reclutò tra i suoi uomini a Lankhmar, prima che decidesse di equipaggiare il *Relitto* e salpare alla volta dell'Isola della Brina.»

«Dimentichi» lo corresse gentilmente Cif, «che prima che tu venissi arruolato, Afreyt ed io andammo fino a Lankhmar per chiedere al Mouser e a Fafhrd di difendere l'Isola della Brina, anche se in quella occasione venimmo rapite e riportate in questo clima polare dalla furia glaciale di Khahkht.»

«Questo è vero» ammise Pshawri. «Comunque...» e sembrò cercare il

modo migliore per risponderle.

«Comunque cosa?»

«Volevo dire» disse esitando, «be', penso che il Mouser si fosse già accorto di me. Dopo tutto eravamo entrambi dei ladri, anche se lui era senza dubbio più bravo di me e questo significa molto a Lankhmar, dove la Corporazione è così forte, e poi c'erano anche altre ragioni... Insomma, io conoscevo la *sua* reputazione.»

Cif aveva appena finito il suo rilevamento e teneva il cubo nella mano destra senza averlo riposto nella borsa, né allungato a Pshawri perché facesse lo stesso. Stava per domandargli: «Quali sono le altre ragioni?» quando si perse a studiare i suoi lineamenti, più visibili alla luce del giorno, anche senza l'aiuto della lanterna che era stata appoggiata per terra nel punto in cui avevano appena compiuto la rilevazione.

Solo Astarione, la stella più luminosa di Nehwon, brillava ancora di una tenue luce che si confondeva nel cielo mattutino tinto di viola, e presto sarebbe scomparsa. Davanti a loro, sulla loro sinistra, essendosi lentamente spostati a sud rispetto al sentiero seguito la notte precedente dal gruppo, si era alzata una fitta coltre di nebbia che ora nascondeva per intero Porto Salato lasciando scoperti solo i tetti più alti, le colonne e l'immenso arco del Tempio della Luna, appena distinguibili in lontananza. Nonostante non spirasse un alito di vento, la nebbia continuava ad avanzare verso di loro salendo come una bianca muraglia dal terreno. In lontananza si poteva scorgere una zona più luminosa, dove sarebbe presto sorto il sole anche se un folto gruppo di nuvole minacciava di coprirne i raggi.

«Il capitano deve sentire freddo laggiù, sottoterra» mormorò Pshawri colto da un brivido involontario.

«Sei molto preoccupato per lui, vero?» osservò Cif. «Forse più di quanto dovresti. Me ne sono accorta nelle ultime due settimane, da quando hai ricevuto una missiva scritta con inchiostro violetto e sigillata con cera verde, giunta da Lankhmar con l'ultimo mercantile prima dell'arrivo della *Donnola*.»

«Ha un'ottima vista, signora» disse Pshawri.

«L'ho vista quando il Capitano Mouser ha vuotato la borsa della posta. Cosa c'era scritto in quella lettera, Pshawri?»

Pshawri scosse il capo. «Con tutto il rispetto, signora, si tratta di una faccenda che riguarda solo il Capitano e me... e un'altra persona. Non posso parlarne senza il suo permesso.»

«Il Capitano ne è a conoscenza?»

«Non credo, anche se non potrei giurarci.»

Cif avrebbe voluto continuare con le sue domande, nonostante Pshawri mostrasse una certa riluttanza nel risponderle in modo più esauriente, ma in quel momento i cinque che sedevano attorno al fuoco si unirono a loro rendendo impossibili ulteriori scambi di confidenze. In effetti, sia Cif che Pshawri si sentirono al centro dell'attenzione, perché per tutta la durata dei due rilevamenti seguenti ognuno dei nuovi arrivati voleva vedere da vicino il miracolo del pesante cubo che indicava la verità, allontanandosi leggermente dall'imboccatura del pozzo. Alla fine anche Groniger, il più scettico del gruppo, si convinse.

«Devo credere ai miei occhi» disse borbottando, «anche se la tentazione a non farlo è molto forte.»

«È difficile credere a queste cose di giorno» osservò Rill. «È molto più facile di notte.»

Mamma Grum annuì. «La stregoneria è fatta così.»

Nel frattempo il sole era sorto e i suoi raggi filtravano attraverso la nebbia, che stranamente continuava a persistere.

Cif e Pshawri si trovarono a dover rispondere a domande di ogni genere, nel tentativo di spiegare le tenui vibrazioni dello spago impercettibili ad occhio nudo.

«Ecco, si tratta solo di un debolissimo fremito» diceva Cif.

«Non sono in grado di spiegarvi il perché, ma so che proviene dal Capitano» doveva ammettere Pshawri. «È così e basta.»

Groniger sbuffò.

«Vorrei poter essere così sicura come lo è Pshawri» diceva Cif. «Ma per me non è così facile.»

Altre due rilevazioni li portarono in vista della costa meridionale dell'isola. Si prepararono a ripetere l'operazione una terza volta, poco lontano da dove finiva il tappeto erboso ed iniziava improvvisamente il pendio roccioso che portava alla stretta spiaggia lambita dalle onde del Mare Esterno. A ovest il pendio diventava via via sempre più scosceso fin quasi ad essere verticale. A est invece la nebbia continuava ad avvolgere il paesaggio; in lontananza si potevano intravedere le cime degli alberi delle navi ancorate nel porto o attraccate al molo di Porto Salato.

Questa volta toccava a Pshawri procedere alla rilevazione, con il cubo sospeso tra le dita della mano sinistra; sembrava nervoso, si muoveva con una sorta di strana agitazione anche se si manteneva perfettamente saldo sulle gambe, piegate in posizione, con lo sguardo fisso sul punto di unione

tra dito e corda.

Cif e Rill si erano piegate sui ginocchi, e osservavano il pendolo che oscillava all'altezza dei loro occhi. Sembrava stessero per fare un'osservazione, quando dal suo punto di osservazione Pshawri le prevenne.

«Il pendolo non punta più verso sud-est» osservò con voce stridula, «ma indica chiaramente verso il basso.»

Vi fu un attimo di panico, nel quali tutti erano rimasti con il fiato sospeso, poi Rill disse: «Sì!» Cif chiese di poter ripetere la rilevazione e Pshawri le allungò senza esitazione il pendolo, mentre il suo nervosismo sembrava aumentare. Rimase fermo tra Cif e l'acqua, mentre tutti gli altri facevano cerchio, immobili, attorno a lei. Rill continuava a stare inginocchiata vicino a loro.

Vi fu un'altra pausa. «Punta ancora dritto verso il basso.» disse Cif; seguì un altro "Sì!" di Rill. «E ha incominciato a vibrare.»

Skullick sbottò dicendo: «Se l'inclinazione del pendolo corrisponde alla direzione in cui si muove il Capitano, allora il fatto che punti verso il basso significa che in questo momento egli si trova proprio sotto di noi, ma non si sta assolutamente muovendo.»

Cif sollevò gli occhi su di lui. «Sempre se si tratta del Capitano.»

«Ma come può essere possibile tutto ciò?» chiese dubbioso Groniger scuotendo la testa.

«Guardate» disse Rill con una strana voce, «si sta muovendo di nuovo.»

L'attenzione di tutti si concentrò sul pendolo che stava oscillando avanti e indietro, prima in direzione del pozzo e poi del mare, ma cinque volte più lentamente rispetto al periodo di un pendolo di quelle dimensioni.

La voce solitamente irriverente di Skullick fu come percorsa da un brivido. «Come se in questo preciso momento stesse passeggiando avanti e indietro.»

«Forse è riuscito a trovare una galleria sottomarina» ipotizzò Mamma Grum.

«Ancora queste frottole» brontolò Groniger.

Senza alcun preavviso il pendolo scuro dai riflessi dorati si sollevò improvvisamente in direzione del mare tendendo completamente lo spago nelle mani di Cif. Quest'ultima emise un grido di dolore e la corda si tese ulteriormente come la coda di una cometa, mancando per un pelo la testa di Rill.

Pshawri si gettò a capofitto in avanti cercando di bloccare il pendolo con il palmo della mano destra; poi richiuse l'altra mano mentre rotolava su se

stesso rialzandosi con le mani unite a coppa, come se avesse intrappolato un piccolo animale o un insetto, con lo spago che pendeva ancora tra le dita. Si mosse in direzione di Cif, mentre il resto del gruppo lo guardava affascinato.

Skullick si scosse e osservò in tono solenne: «Sembra quasi che, dopo aver fatto una passeggiata, il Capitano si sia lanciato come un razzo attraverso il solido strato di terra sul fondo del mare. Se si può immaginare qualcosa di simile.»

Groniger scosse la testa con atteggiamento di forte scetticismo.

Pshawri, sollevando i gomiti, disse: «Signora, le dispiacerebbe slacciarmi la borsa, per favore?»

Cif stava ancora osservando i segni rossi sulle dita della sua mano sinistra, dove lo spago aveva scorticato la pelle schizzandole tra le dita; si affrettò ad aiutarlo, stando ben attenta a non usare le dita ferite.

Pshawri immerse le mani nella borsa e continuò dicendo: «Adesso leghi lo spago attorno al bottone... no, passandolo attraverso l'asola del bottone centrale, sulla chiusura della borsa. Lo fermi con un nodo piano. Anche se adesso non si muove, è meglio tenerlo al sicuro, non mi fido più di quello che ci sta indicando.»

Cif eseguì i suoi ordini senza ribattere. Disse solo: «Sono d'accordo con te, luogotenente Pshawri; in effetti non credo proprio che il cubo ci stesse indicando i movimenti del Mouser, se non forse solo all'inizio, per farci cominciare.»

Cif strinse con cura il nodo; Pshawri tolse le mani e Cif chiuse la borsa allacciando tutt'e tre i bottoni.

«Ma allora, a quale potere credi stesse rispondendo?» chiese Rill alzandosi in piedi.

«A quello di Loki» rispose Cif. «Credo volesse portarci a un'inutile ricerca attraverso il mare; ha tutte le caratteristiche di uno dei suoi stupidi scherzi: un inizio affascinante, un proseguimento strano, frammisto di tristi sorprese.» Si infilò in bocca le due dita ferite e si mise a succhiarle.

«In effetti sembra proprio il suo stile» convenne Rill.

«È vero, è un dio fuorilegge» annuì Mamma Grum, «vendicativo, per giunta. Come la forza che ha trascinato il Mouser sottoterra.»

«Per di più» mormorò Cif con le dita in bocca, «credo di sapere come fare per ostacolare i suoi piani e magari per far ritornare il Mouser fra di noi.»

«Ehi, voi!» urlò una voce dietro di loro. Si girarono e videro Afreyt che

arrivava correndo attraverso il Prato con in mano un enorme cesto di vimini.

Continuò dicendo: «Ci sono novità laggiù agli scavi. Ho pensato di dovervi avvertire, soprattutto te, Cif. A proposito, dove è Fafhrd?»

«Non lo abbiamo visto, signora» rispose Pshawri.

«Perché dovrebbe essere qui?» chiese con sguardo assente Groniger.

«Be', ha smesso di scavare per riposarsi e per pensare un po' in solitudine» spiegò Afreyt, raggiungendoli e appoggiando il cesto sull'erba. «Ma poi Udall e un altro lo hanno visto prendere una lanterna e una fiasca di acquavite e dirigersi verso di voi. Non avevano niente da fare e sono rimasti a osservarlo fino a che non è arrivato a metà strada, mi ha detto Udall.»

«Nessuno di noi lo ha visto» le assicurò Cif.

«Dove sono Gale e Fingers?» chiese subito dopo Afreyt. «Il giaciglio sotto la tenda era vuoto e i vestiti stesi a riscaldare vicino al fuoco sono scomparsi. Credevo avessero seguito Fafhrd come hanno fatto per tutta la notte.»

«Non le abbiamo viste qui attorno» insistette Cif. «Ma quali sono le novità che ci avevi promesso?»

«Ma dove diavolo...» iniziò a dire Afreyt, guardandosi attorno. Tutti scossero la testa e allora lei soggiunse: «Come non detto.» Poi, rivolta a Cif: «Credo che questo ti farà piacere: abbiamo continuato a scavare nel corridoio laterale per una quindicina di passi... il terreno pareva più soffice e sabbioso... anche i lavori per puntellare le pareti erano più facili, nonostante dovessimo preoccuparci di puntellare il soffitto... poi abbiamo trovato questo sepolto in mezzo al terreno.»

E così dicendo, allungò a Cif il fodero di un pugnale sporco di sabbia.

«È quello del pugnale del Mouser?»

«Proprio lui.»

«Bene!» esclamò Cif esaminandolo attentamente.

«Si trovava in posizione orizzontale con la punta rivolta verso di noi» continuò Afreyt, «come se la terra glielo avesse strappato dalla cintura mentre continuava a sprofondare. O come se il Mouser lo avesse lasciato in quel modo apposta per fornirci una traccia.»

«È la prova che il Capitano Mouser si trova ancora laggiù» fece eco Skullick.

«Questo avvalora il ritrovamento del pugnale e del suo cappuccio» ammise Groniger.

«È per questo che volevo informare immediatamente Fafhrd» continuò

Afreyt. «E ovviamente anche te, Cif. Ma che ne è stato dei vostri rilevamenti? Perché siete arrivati fin qui sulla costa? È impossibile che lo abbiate individuato così lontano. O sì?»

Cif spiegò ad Afreyt che cos'era successo, come il pendolo avesse cercato di sfuggire e perché non si fidassero più delle sue indicazioni. Le disse anche che credeva che dietro a tutta quella storia ci fosse lo zampino di Loki.

Il commento di Afreyt a questo proposito non si fece attendere: «Anche Fafhrd mi aveva avvertito che le prove fornite dal pendolo erano da considerarsi poco sicure, molto ambigue rispetto a quelle ottenute con gli scavi, che egli riteneva dovessero continuare per consentire al Mouser di poter uscire nello stesso punto in cui era sprofondato. È molto probabile che tu abbia ragione a credere che Loki stia cercando di metterci fuori strada. È sempre stato un dio bugiardo, lo sai meglio di me, che ha sempre amato sopra ogni altra cosa la distruzione. E in questo senso non si poteva fare affidamento neanche sul vecchio Odin che, dopo tutto l'amore e le dimostrazioni di fedeltà che gli abbiamo dato, si è preso la mano di Fafhrd.»

Pshawri le interruppe dicendo: «Signora, un attimo prima che Afreyt ci raggiungesse avete detto che sapevate come sventare le trame di Loki e consentire il ritorno del Capitano.»

Cif annuì. «Dato che il cubo non ci serve più da talismano, credo che qualcuno di noi dovrebbe prenderlo e scagliarlo tra le fiamme, nella lava incandescente del vulcano Fuoco Scuro, sperando così di far ritornare il dio Loki nel suo elemento naturale e placare la sua ira nei confronti del Capitano.»

«E perdere per sempre una delle Icone dell'Isola della Brina, il Cubo d'Oro della Giustizia?» protestò Groniger.

«Quell'oro è stato contaminato per sempre dall'essenza di quel dio straniero» lo informò Mamma Grum, «e io non sono in grado di esorcizzarlo. Trovo che l'idea di Cif sia ottima.»

«Un'icona d'oro può essere riprodotta e riconsacrata» osservò il vecchio Ourph, «mentre non è la stessa cosa per un uomo.»

«Non sono in grado di trovare validi argomenti contro questa azione, anche se mi sembra il frutto di pura superstizione» disse stancamente Groniger. «Tutti questi tristi avvenimenti mi hanno tolto la facoltà di ragionare con lucidità.»

«Se dobbiamo farlo» continuò Cif, «devi essere tu, Pshawri, a provarci. Sei stato tu ad impossessarti del Cubo nel mezzo del Maelstrom e devi es-

sere tu a scagliarlo nel fuoco.»

«Sempre se quel dannato affare si lascerà gettare nel vulcano» sbottò Skullick, dando nuovamente prova della sua impertinenza. «Lo getterai nelle fiamme e quello si volatilizzerà, solo gli dèi sanno dove.»

«Troverò il modo di riuscirci, non temere» lo rassicurò il giovane luogotenente con tono insolitamente deciso. Poi si rivolse a Cif e le disse: «Vi ringrazio dal profondo del mio cuore, signora, per il compito che mi avete affidato. Quando strappai quel maledetto oggetto dal gorgo non credevo di mettere in pericolo la vita del Capitano Mouser e di causargli tanta sofferenza. Ora il mio desiderio più grande è quello di poter rimediare al mio errore.»

«Aspettate un momento, tutti voi» li interruppe Afreyt. «Anch'io sono d'accordo con voi sull'idea di scagliare il Paciere nel vulcano: mi sembra la cosa più giusta da fare. Ma questa decisione può significare la vita o la morte del Capitano Mouser. Non ritengo che abbiamo il diritto di decidere senza il consenso del Capitano Fafhrd, il suo miglior amico e più fedele compagno. Porto al dito il suo anello, questo è vero, tuttavia non posso farmi sua portavoce. Quindi torno alla domanda di prima: dov'è Fafhrd?»

«Chi ci sta venendo incontro da Porto Salato?» la interruppe Rill. «Se non mi sbaglio sulla loro identità saranno certo in grado di darci le informazioni che stiamo cercando.»

La coltre di nebbia stava finalmente cominciando a diradarsi alla luce intensa del sole, anche se i suoi raggi sembravano aver perso parte della loro intensità dorata mentre l'orbita saliva e il cielo si faceva pesante. Avanzando tra le ultime macchie di bianco, due minute figure avvolte in candide vesti agitavano le mani; poi si misero a correre accorgendosi di essere osservate. A mano a mano che si avvicinavano, i loro occhi spalancati sembravano enormi su quei volti piccolissimi.

«Zia Afreyt!» urlò Gale non appena si fu avvicinata. «Siamo reduci da un'incredibile avventura e abbiamo da darvi notizie strabilianti!»

«Non adesso» rispose seccamente Afreyt. «Diteci dov'è Fafhrd.»

«Come facevi a saperlo?» gli occhi di Gale si spalancarono ulteriormente. «Be', stavo per arrivarci, ma visto che sei arrivata subito al punto: zio Fafhrd si è messo a nuotare in cielo ed è salito a bordo di una nuvola a forma di nave di Arilia o della Rampa delle Stelle. Credo che sia andato a cercare aiuto per ritrovare zio Mouser.»

«Smettila di raccontare delle sciocchezze» sbottò Cif.

«Fafhrd non può nuotare nell'aria» osservò Afreyt.

«Gallerie sottomarine di Simorgya! Navi-nuvola di Arilia!» protestò Groniger. «Troppe sciocchezze per una fredda mattinata estiva.»

«Ma è successo» insistette la ragazzina. «Zia Afreyt, tu stessa hai visto Fafhrd e Mara volare alti nel cielo quando la Principessa invisibile Hirriwi della Rampa delle Stelle li salvò dal Fuoco dell'Inferno sul suo pesce d'aria invisibile. Fingers ha visto più di me e ve lo può raccontare.»

La ragazzina di Ilthmar cominciò il suo racconto: «I marinai a bordo della *Donnola* mi avevano assicurato che nell'Isola della Brina si potevano vedere le specie più strane di vascelli, compresi i galeoni di nuvola della Regina dell'Aria. Ho visto con i miei occhi il Capitano Fafhrd volare sopra la nebbia verso una nuvola che poteva anche essere quel vascello.»

«Arilia è solo una favola, bambina» le disse dolcemente Groniger. «I marinai sono soliti raccontare un mucchio di bugie. In realtà l'Isola della Brina è il posto meno fantastico di tutto il mondo di Nehwon.»

«Ma lo zio Fafhrd è salito in cielo» ripeté ostinatamente Gale. «Non so come abbia fatto, forse la Principessa Hirriwi gli ha insegnato a volare e lui non ce lo ha mai raccontato. D'altronde, è terribilmente modesto. Ma, potete credermi, è successo veramente. Lo abbiamo visto entrambe.»

«Va bene, va bene» tagliò corto Cif. «Credo sia meglio ci raccontiate tutta la storia dall'inizio.»

«Ma prima avete bisogno di una coppa di vino per calmarvi e riscaldarvi un po'» aggiunse Afreyt. «Siete rimaste fuori troppo a lungo in questo freddo mattino che forse verrà ricordato nelle leggende.» Aprì il cesto e ne estrasse una fiasca di vino dolce e due piccoli boccali d'argento; li riempì fino a metà e li allungò alle due fanciulle. Poi servì da bere a tutti gli altri.

«È meglio che inizi a raccontare Fingers» disse Gale. «All'inizio io dormivo.»

Così Fingers cominciò a raccontare: «Dopo avere smesso di scavare, il Capitano Fafhrd fece subito ritorno alla tenda, poco dopo che voi ve ne eravate andati. Si versò da bere una tazza di kahvé corretto con un po' di acquavite e iniziò a camminare avanti e indietro, con sguardo pensieroso, sfregandosi di tanto in tanto il polso sulla fronte, come se stesse cercando di risolvere un problema molto difficile. Divenne molto nervoso e sembrava vittima di uno strano incantesimo. Poi alla fine prese una fiasca, appese la lanterna all'uncino e si incamminò sui vostri passi. A quel punto decisi di svegliare Gale e le dissi che credevo fosse meglio seguirlo.»

«Proprio così» continuò Gale. «Uscimmo da sotto le coperte, ci precipitammo vicino al fuoco e ci vestimmo.»

«Ecco la spiegazione del mistero» osservò Afreyt.

«Quale mistero?» chiese Pshawri.

«Perché Udall sia rimasto a osservare Fafhrd così a lungo. Vai avanti, cara.»

Gale continuò: «Era facile seguire zio Fafhrd a causa della sua lanterna. Comunque il cielo si stava rischiarando e le stelle erano prossime al tramonto. In un primo momento non cercammo nemmeno di raggiungerlo o di fargli capire che lo stavamo seguendo.»

«Avevate paura che vi rispedisse indietro» indovinò Cif.

«Proprio così. All'inizio sembrava vi stesse seguendo, ma quando voi svoltaste verso sud, egli continuò diretto a est. Si era ormai fatto giorno, ma il sole era ancora nascosto dalla nebbia. Molto spesso Fafhrd si fermava per guardare dritto innanzi a sé i tetti delle case e l'immenso arco del Tempio della Luna, oltre la nebbia, e poi sollevava lo sguardo per osservare il cielo. Fu allora che vidi la piccola flotta di nuvole. Fafhrd sollevò la mano destra all'altezza del viso come per invocare gli dèi e chiedere il loro aiuto.»

«Era la mano con cui teneva la fiasca?» le chiese Afreyt.

«Doveva essere quella» le rispose la ragazzina, «perché non mi ricordo di aver visto la lampada andare su e giù.

«E poi zio Fafhrd incominciò lentamente a correre in modo molto strano: sembrava galleggiare e quasi si fermava ad ogni passo. Naturalmente anche noi ci mettemmo a correre. Eravamo completamente immerse nella nebbia che sembrava allo stesso tempo rallentare la sua corsa e sostenerlo a mano a mano che i suoi passi si facevano sempre più lunghi.

«La nebbia si alzò e lo nascose alla nostra vista. Arrivammo all'Arco della Luna e Fingers iniziò a salire prima che potessi dirle che non era permesso. Ella arrivò al di sopra della nebbia e mi chiamò...»

Gale allungò una mano verso Fingers e quest'ultima continuò il suo racconto. «Davvero, signori, ho visto il Capitano Fafhrd che nuotava in cima alla nebbia salendo oltre quella lunga collina bianca, mentre ad una certa distanza da lui si trovava l'obiettivo delle sue fatiche. So che i miei occhi possono anche essersi sbagliati e che la mia testa era piena delle storie raccontate dai marinai, ma lo giuro sulla mia parola di strega novizia, c'era una densa nuvola dall'aspetto molto simile a quello di una nave bianca con un alto castello di prua verso la quale sembrava dirigersi Fafhrd. I raggi del sole si riflettevano sul legno lucido.

«Poi la luce del sole mi ferì gli occhi e non riuscii più a vedere chiara-

mente, così decisi di scendere e raccontare a Gale quanto avevo appena visto.»

Gale riprese il suo racconto. «Attraversammo Porto Salato di corsa fino all'estremità orientale dell'isola. La nebbia stava pian piano diradandosi, ma non riuscivamo ancora a vedere con chiarezza. Quando arrivammo là, il Maelstrom stava ribollendo e tutto attorno si stava alzando la foschia. Sopra le nostre teste, però, il cielo era sereno e potevo vedere zio Fafhrd lassù in alto, di fianco alla nave-nuvola bianca di cui potevamo distinguere chiaramente solo la chiglia. C'erano cinque gabbiani attorno a lui. Poi fummo divisi dalla foschia. Pensavo fosse meglio metterti al corrente, zia Afreyt, ma poi sulla strada verso l'accampamento decidemmo di raccontarlo prima a zia Cif.»

Fingers aggiunse: «Io ho visto quello che ha visto Gale, signori. Ma il capitano Fafhrd era già troppo lontano per distinguerlo bene; avrebbe potuto anche essere un enorme uccello marino scortato da cinque falchi di mare.»

Tutti si guardarono con aria perplessa.

«Sembra tutto vero» disse Afreyt a bassa voce. «Avevo paura che Fafhrd fosse vittima di qualche incantesimo quando era sceso l'ultima volta nel pozzo.»

«Vorresti dire che credi a tutto quello che ci hanno raccontato queste due ragazzine?» le chiese incredulo Groniger.

«Puoi starne certo» rispose Mamma Grum.

«Ma perché mai si sarebbe rivolto alla gente dell'aria» si chiese Skullick, «per avere dei consigli su qualcuno disperso sottoterra?»

«Non si può immaginare che cosa possa pensare chi è sotto l'effetto di un incantesimo» gli disse Rill.

«Ma allora cosa ne sarà del Gray Mouser?» chiese Cif, rivolta ad Afreyt. «In qualità di portavoce di Fafhrd cosa ne dici se mandiamo Pshawri sul vulcano?»

«D'accordo, che vada pure, gli auguro buona fortuna. Buona fortuna e morte a Loki!» disse senza esitare Afreyt. «Eccoti alcune provviste, Luogotenente.» Estrasse dal cesto una fetta di pane e una salsiccia, porgendogli la fiasca con quello che rimaneva del vino, ma che comunque egli avrebbe potuto riempire con l'acqua fresca dell'Ultima Sorgente lungo il cammino.

Dopo una rapida occhiata per assicurarsi che gli altri fossero tutti impegnati in qualcos'altro, Pshawri chiese ad Afreyt a voce bassa: «Signora,

vorreste essere così gentile da farmi un altro piacere?» Afreyt annuì ed egli le allungò un foglio di carta ripiegato, scritto con inchiostro viola, su cui si distingueva ancora il sigillo verde aperto. «Lo conservi per me. Se non dovessi fare ritorno (sono cose che possono capitare) vi prego di consegnarlo al Capitano Fafhrd, se lo rivedrete. Altrimenti lo potrete leggere voi stessa... e, a vostra discrezione, mostrarlo anche a Cif.»

«Lo farò» gli disse piano, e poi, riprendendo il suo tono normale di voce, chiese: «Cif, mia cara, vorresti continuare tu a scavare al posto mio e di Fafhrd? Eccoti l'anello di Fafhrd.»

«Come potresti mai dubitarne?» rispose Cif, separandosi da Mamma Grum con la quale stava confabulando.

Afreyt continuò dicendo: «Perché adesso è il mio turno di mettermi a pensare qualcosa per salvare il Mouser... e vedere che queste due ragazzine si facciano una bella dormita. Le porterò a casa tua, Cif, e mi prenderò cura di loro. Skama, proteggimi dagli incantesimi, a meno che non si tratti del tuo volere.»

Così, senza altre cerimonie, si separarono: Pshawri diretto a nord, verso il lontano e fumoso vulcano Fuoco Scuro; Cif, Skullick e Rill verso l'accampamento; Afreyt, Groniger, Mamma Grum, Ourph e le due ragazzine verso Porto Salato.

Arrancando in mezzo all'ultimo gruppo, con aria improvvisamente stanca, come aveva appena osservato Afreyt, Fingers cominciò a recitare, a metà tra il sonno e la veglia:

«*Dopo che il cane gli ha divorato il cuore,*
Il gatto il fegato e le sue parti più intime,
Lacerato e divorato dal maiale,
Potrà finalmente dormire uno dei sonni più profondi,
Un principe invisibile avvolto nella nebbia e illuminato dalla luna.»

«Era tuo fratello, Principessa?» le chiese Gale arricciando il naso. «Devo ammettere che conosci le filastrocche più belle.»

Dopo un attimo Afreyt le chiese, con aria preoccupata: «Ma di che genere di poesia si tratta, cara Fingers? Da dove viene?»

Ancora immersa nella cantilena, la bambina le rispose: «Si tratta della terza strofa di una maledizione di morte di Quarmall che ha effetto solo se pronunciata per intero.» Poi si riscosse, agitò la testa e sbatté le palpebre

come se si stesse svegliando solo in quel momento. «Come facevo a saperla?» si chiese. «Mia madre è nata a Quarmall, questo è vero, ma questa è una di quelle cose che non dovevamo raccontare in giro.»

«Comunque si vede che tua madre ti ha insegnato questa maledizione di Quarmall» dichiarò Afreyt.

Fingers scosse la testa con aria decisa. «Mia madre non ha mai avuto niente a che fare con le maledizioni e non me le ha nemmeno mai insegnate. È una strega bianca, credetemi.» Fissò con aria perplessa Gale, poi tornò a guardare Afreyt e le chiese: «Perché mai un ricordo svanisce ogni volta che lo si vuole analizzare più attentamente? Forse perché non possiamo vivere in eterno?»

19

Quando finalmente il Gray Mouser riprese conoscenza uscendo lentamente da quello stato di torpore in cui era sprofondato, era ancora convinto di sognare. Sentiva nelle narici il forte odore della terra di Lankhmar, intrisa del profumo dei campi di grano, l'effluvio della Grande Palude Salata, l'olezzo del fiume Hlal, la fragranza delle ceneri di innumerevoli fuochi e il miasma dei corpi in decomposizione di una miriade di piccole entità, in un'unica mescolanza di mille di odori, immerso in una delle sale più segrete della Città di Lankhmar, una stanza che conosceva assai bene pur essendoci entrato una sola volta. Com'era possibile che quel suo viaggio sottoterra lo avesse portato così lontano, a centinaia di leghe dall'isola, quasi avesse percorso un decimo della strada attorno al mondo di Nehwon? Mai in tutta la sua vita gli era mai capitato di fare un sogno in cui fosse possibile distinguere con tanta chiarezza gli oggetti e i personaggi, osservandoli fin nei minimi dettagli.

Ma come ben sappiamo, era una delle abitudini del Mouser quella di svegliarsi e socchiudere gli occhi senza muovere alcun muscolo e fare il benché minimo rumore, neanche un profondo respiro, almeno fino a che non avesse valutato e compreso la natura di ciò che lo circondava e la situazione in cui si trovava.

Era adesso comodamente seduto a gambe incrociate a circa un cubo di Lankhmar (la lunghezza di un avambraccio) dietro un basso tavolino ai piedi di un ampio letto dalle lenzuola di seta bianca, stranamente ricamate, nella stanza della Principessa dei Ratti, Hisvet, una delle sue amanti, anzi, uno degli amori più tormentati, figlia del ricco mercante di grano Hisvin,

nella città sotterranea di Lankhmar di Sotto. Aveva riconosciuto quella stanza non fosse altro che per i suoi tendaggi viola pallida, i soprammobili d'argento e altri innumerevoli dettagli, tra cui soprattutto le due tavole dipinte appese alla parete che raffiguravano una ragazza nuda e un coccodrillo intrecciati in posizione erotica insieme a un giovane e un leopardo femmina in posizione analoga. Proprio come cinque anni prima, la stanza era illuminata da lanterne oblunghe, piene di vermi luminescenti, sistemate alla base delle pareti, ma ora vi erano anche gabbie d'argento appese all'altezza delle cornici piene di lucciole scintillanti, vespe fosforescenti, piroblatte e mosche-diamante grandi come pettirossi. Sul tavolino di fronte era appoggiato un orologio ad acqua di color argento, con un vaso ben visibile al centro del quale ogni tre respiri o dodici battiti del cuore cadeva una enorme goccia, provocando dei cerchi concentrici, e una caraffa di cristallo lavorato piena di vino di colore ambrato che gli ricordò la sete tremenda che stava soffrendo.

Visione o realtà che fosse, in quel sogno anche l'arredamento era lo stesso che aveva visto allora. Tra i personaggi che occupavano quella scena vi era Hisvet, snella e flessuosa, con indosso un abito viola che si adattava perfettamente ai colori della stanza e a quello delle sue labbra. Era seduta ai piedi del letto, con un'aria felice e innocente e, come sempre, terribilmente seducente. I lunghi capelli biondo cenere erano raccolti dietro alla nuca con un piccolo anello d'argento, mentre a rispettosa distanza, in piedi davanti a lei, stavano due ragazze scalze con i capelli tagliati corti e con indosso due tuniche perfettamente identiche di colore bianco e nero che arrivavano all'altezza dei fianchi. Hisvet stava impartendo loro una sorta di lezione, spiegando forse delle regole; le due ragazze parevano intente ad ascoltare con la massima attenzione anche se ognuna lo dimostrava in modo diverso: la brunetta annuiva con la testa e sorrideva alle parole di Hisvet lanciandole occhiate penetranti, mentre la biondina si manteneva eretta e distante, con gli occhi spalancati, come se stesse memorizzando ogni parola di Hisvet, assimilandola in un comparto del suo cervello destinato solo a quello scopo.

Nonostante le labbra violette e la punta della lingua blu e rosa di Hisvet fossero in continuo movimento, e l'indice fosse alzato in segno di ammonimento, toccando talvolta la punta delle dita della mano sinistra per enfatizzare i punti uno, due, tre e quattro, il Gray Mouser non riusciva a cogliere una sola delle sue parole. Come se non bastasse, nessuna delle tre aveva mai alzato gli occhi nella sua direzione, nemmeno la ragazza dai capelli

neri il cui sguardo vagava continuamente per tutta la stanza.

Le due ragazze gli sembravano assai attraenti con quelle loro corte tuniche, almeno quanto la loro padrona, e il fatto che non avessero fatto cenno di notare la sua presenza aveva ferito la sua vanità.

Dato che per il momento non poteva far altro che continuare a guardarle, il Mouser cominciò a desiderare intensamente di vederle nude. Sapeva che, per quanto riguardava le ragazze, sarebbe bastato semplicemente aspettare: Hisvet aveva un istinto straordinario per simili situazioni e amava lasciare alle altre donne il compito di intrattenere gli uomini al posto suo, distribuendo i suoi favori.

Il suo corpo, invece, rimaneva ancora un mistero per lui: non era infatti mai riuscito ad appurare se sotto gli abiti e l'armatura si nascondesse il corpo di una fanciulla normale o la coda sottile di un topo con otto piccole mammelle, che nella sua immaginazione si presentavano come coppie convergenti di piccoli seni dagli ampi capezzoli, il terzo paio all'altezza dell'ombelico e il quarto proprio vicino al pube.

Un'altra cosa che rimaneva per il momento ancora un mistero erano le loro dimensioni, se fossero quelle di topo oppure umane, se lui e le tre donne fossero alti solo venti centimetri o un metro e mezzo. Di sicuro questa volta non aveva bevuto alcun filtro magico per rimpicciolire, quello stesso che si usava per spostarsi da Lankhmar di Sopra alla città dei Ratti chiamata invece Lankhmar di Sotto.

Il suo desiderio si faceva sempre più intenso. Senza dubbio meritava un premio per tutti i pericoli che aveva corso finora sottoterra, e le donne sono così brave a gratificare gli uomini...

Rimaneva comunque il problema di non riuscire assolutamente a capire quello che le tre donne si stessero dicendo.

I casi erano tre: o erano impegnate in un'elaborata pantomima, ideata forse dalla stessa Hisvet per stuzzicarlo, o si trattava di un sogno, nonostante il realismo della situazione, o magari esisteva qualche barriera acustica, probabilmente magica, tra i suoi orecchi e le tre donne.

A conferma di quest'ultima ipotesi, c'era anche il fatto che pur vedendo i giganteschi insetti luminescenti svolazzare nelle loro gabbie, sbattendo le ali contro le sbarre d'argento mentre emanavano bagliori intermittenti, egli non riusciva a sentire alcun ronzio o rumore di sorta provenire da quella direzione. E neppure le gocce cristalline, che con lenta regolarità cadevano nel vaso scintillante dell'orologio ad acqua vicinissimo a lui, facevano alcun rumore.

Vi era poi un'altra strana circostanza che lo portò a credere che vi fosse qualcosa di magico che poteva spiegare tutta la scena, così silenziosa e allo stesso tempo così reale: miracolosamente sospesa a mezz'aria sopra il bordo del tavolinetto, in posizione verticale, con una minuscola impugnatura ad anello c'era una lunga frusta bianca di pelle di serpente delle nevi, lunga poco meno di un cubito, così vicina che poteva immaginarne la ruvidezza della superficie. Non sembrava appesa ad alcun filo e non pareva ci fosse una ragione logica che spiegasse perché quell'oggetto potesse rimanere così sospeso.

Bene, così stanno le cose, si disse. Adesso toccava a lui decidere cosa fare per prendere parte alla scena in qualità di attore. Pensò che avrebbe potuto sporgersi, allungare la mano destra, afferrare con le dita il collo della caraffa, toglierne il tappo con l'indice e il pollice prima di appoggiarla sulle labbra, e pronunciare una frase ad effetto del tipo: «Salute a te, deliziosa fanciulla, non avresti la bontà di interrompere questa chiacchierata per prestare un briciolo della tua attenzione ad un vecchio amico? Non vi allarmate, ragazze!» Ovviamente quest'ultima frase sarebbe stata rivolta alle due fanciulle che erano assieme a lei.

Più facile a farsi che a dirsi.

Ma invece la cosa si dimostrò tremendamente difficile. Non appena cercò di muoversi, sentì di essere bloccato come se fosse stato colto da una sorta di paralisi fulminante. Tutto il corpo gli doleva, la mano e il braccio destro erano graffiati e da ogni lato gli cadevano addosso granelli di sabbia scura; il suo "salute" si trasformò in uno strano grugnito che gli rimbombò negli orecchi, facendogli rintronare la testa e si tramutò in un colpo di tosse che lo lasciò con la bocca piena di terriccio.

Si trovava ancora in quell'orribile posizione, sepolto sottoterra, come lo era stato dal momento in cui era sprofondato durante la cerimonia della luna piena, sulla collina della Forca, imprigionato nella terra fredda e crudele che si era subito richiusa sopra di lui, impedendogli qualsiasi movimento e resistendo tenacemente a qualsiasi tentativo di fuga. Questa volta era stato tratto in inganno dalla perfezione di quella occulta visione e dalla sua acutissima vista che gli permetteva di osservare intorno a sé anche a grande distanza, attraverso il terreno, dandogli l'impressione di essere libero, a dispetto di ogni altra prova tangibile della sua situazione. Evidentemente, era arrivato proprio sotto a Lankhmar; ora non gli restava altro che cominciare di nuovo il lento processo per regolarizzare il respiro, rallentare il battito del cuore e liberare la bocca, granello per granello, di tutta la sabbia che vi

era entrata durante quell'ultimo spasmo, lavorando attentamente con la punta della lingua in modo da garantirsi la sopravvivenza. Infatti, non appena il dolore lancinante alla testa si fu calmato, si rese conto dello stato di estrema debolezza in cui si trovava e, in un barlume di coscienza, comprese di essere molto vicino al limite tra essere e non essere; doveva quindi sforzarsi di trovare un modo intelligente per uscire da quella condizione.

Durante questo suo sforzo gli fu di grande aiuto il fatto di non aver mai perso la facoltà visiva che gli consentiva di captare in una prospettiva bianca e violetta tutta la scena che lo circondava. Oltre a questo, poteva ancora contare sul tenue bagliore che la parte superiore del suo viso continuava ad emanare.

Quando finalmente riuscì a riguadagnare il terreno perso con quella sua incauta sortita fu sorpreso di vedere ancora la bella Hisvet intenta a parlare e le due seducenti fanciulle attente ad ogni sua parola, proprio come qualche attimo prima. Cosa mai stava raccontando loro?

Cercando di mantenere regolari tutti i suoi movimenti volti alla respirazione, concentrò l'attenzione sugli altri sensi che non fossero la vista, cercando di intensificarli e ampliarli, avvalendosi di tutti i suoi poteri, e dopo qualche tempo i suoi sforzi furono ricompensati.

Un'enorme goccia cadde con un tonfo nel vaso dell'orologio ad acqua facendolo quasi sussultare per lo spavento.

Subito dopo, una vespa fosforescente cominciò a ronzare e una moscadiamante sbatté le sue ali trasparenti contro le sottili sbarre della gabbia.

Appoggiandosi ai gomiti, Hisvet parlò con voce argentina: «Riposo, ragazze.»

La loro attenzione sembrò allentarsi, almeno per un attimo.

Hisvet appoggiò delicatamente tre dita sulla punta delle sue morbide labbra color rubino mentre sbadigliava graziosamente. «È stata la lezione più lunga e noiosa della mia vita» commentò. «Nonostante questo sei riuscita a sopportarla in modo ammirevole, cara Threesie» disse rivolta alla ragazza dai capelli scuri. «Anche tu, Foursie» disse poi in direzione della biondina. Poi afferrò una lunga spilla con la punta ornata di uno smeraldo appoggiata vicino a lei e la rigirò tra le dita giocherellando. «Non ho mai avuto bisogno di usarla con voi» disse ridendo. «Questa è fatta per attirare l'attenzione delle menti meno solerti e per svegliare i dormiglioni.»

Le due ragazze atteggiarono le labbra in un sorriso riconoscente guardando con occhi preoccupati la spilla.

Hisvet la allungò a Foursie che attraversò con circospezione la stanza e

andò ad appoggiarla sopra una cassettiera di vimini piena di cosmetici e di specchi, infilandola in un cuscinetto nero di forma sferica pieno di gioielli che creavano riflessi simili a quelli dell'arcobaleno.

Nel frattempo Hisvet si era rivolta a Threesie che la guardava con gli occhi spalancati: «Mentre parlavo ho avuto per ben due volte la netta sensazione che qualcuno ci stesse spiando, forse una presenza maligna, come quelle con cui è solito trattare mio padre, oppure un nemico o magari un amante respinto.» Il suo sguardo vagò per un po' lungo le pareti, soffermandosi più a lungo in direzione del Mouser.

«Ci penserò su» continuò. «Cara Threesie, per favore, portami la pietra del mondo di Nehwon, quella di opale nero intarsiata d'argento, che di solito chiamo la "Chiave della Via".»

Threesie annuì obbediente e si avvicinò alla stessa cassettiera alla quale si era avvicinata Foursie passandole accanto.

«Cara Foursie» disse Hisvet alla biondina, «portami una coppa di vino bianco. Ho la gola secca per tutte le sciocchezze che vi ho appena raccontato.»

Foursie fece un piccolo inchino e si avviò verso il tavolino appoggiato al muro, dietro il quale era nascosto il Mouser. Egli studiò attentamente i lineamenti della ragazza mentre questa toglieva il tappo alla caraffa che lui stesso aveva così maldestramente cercato di afferrare, e riempì un bicchiere di vetro trasparente così alto e sottile da sembrare quasi un bicchiere graduato. La sua tunica bianca era chiusa sul davanti da grossi bottoni rotondi.

Ritornando verso la padrona la ragazza si inginocchiò ai suoi piedi, mantenendo il busto eretto, e le offrì la bevanda.

«Assaggialo tu, prima» le ingiunse Hisvet.

Obbedendo al suo ordine, un'abitudine abbastanza frequente tra gli aristocratici, Foursie portò il bicchiere alle labbra, attenta a non sfiorarlo e fece scivolare un poco di quel liquido tra le labbra appena dischiuse; subito dopo allontanò il bicchiere per controllarne il livello. Poi lo porse alla padrona.

Hisvet lo prese dicendole: «Ben fatto, Foursie. La prossima volta non aspettare che te lo dica. E poi leccati le labbra e sorridi per mostrare che ti è piaciuto.»

Foursie mosse la testa in segno di intesa.

«Damigella» disse Threesie in ginocchio davanti ai cassetti, «Non riesco a trovare la Chiave.»

«L'hai cercata attentamente?» le domandò Hisvet con voce leggermente stridula. «Si tratta di una sfera schiacciata ai poli, dello spessore di circa due pollici, intarsiata d'argento per evidenziare i continenti e di diamanti per le città con un'enorme ametista e un turchese che stanno a indicare i poli della morte e della vita.»

«Damigella, conosco bene la Chiave» osservò rispettosamente Threesie.

Lo sguardo di Hisvet tornò a posarsi su Foursie; poi si strinse nelle spalle, avvicinò il sottile bicchiere alle labbra e ne bevve in tre sorsi il contenuto. «Che delizia!» e si leccò le labbra.

Uno strano rumore attirò nuovamente la sua attenzione su Threesie. «Non aprire gli altri cassetti!» le ordinò. «Non può essere lì. Cerca meglio nel primo cassetto e *trovala.* Vuotane il contenuto sul piano del cesto ed esamina tutti gli oggetti uno alla volta se necessario.»

«Sì, damigella.»

Hisvet lanciò un'altra occhiata a Foursie, poi di nuovo a Threesie; alzò nuovamente le spalle e commentò con tono fiducioso: «Rischia di diventare una cosa noiosa, una vera e propria scocciatura. No, ragazza, non muovere la testa. Va bene per Threesie, ma non è nel tuo stile. Inclinala con modestia.»

«Sì, padrona» disse la biondina, annuendo vergognosa come una principessa ancora vergine.

«Come te la cavi, Threesie?»

La brunetta si girò per guardarla e rispose con un fil di voce: «Damigella, devo darmi per vinta.»

Vi fu una lunga pausa e poi Hisvet osservò con aria pensosa: «Potrebbe essere assai spiacevole per te, Threesie, lo sai. In quanto più anziana, sei responsabile di qualsiasi mancanza o furto. Pensaci.»

Vi fu un'altra pausa, poi Hisvet emise un profondo sospiro e disse allungando il bicchiere vuoto: «Foursie, portami lo strumento di correzione.»

La ragazza inclinò la testa, prese in mano il bicchiere e si diresse lentamente verso il tavolinetto, appoggiò il bicchiere, lo riempì e allungò la mano per prendere il frustino bianco sospeso come per magia a mezz'aria, sollevandolo leggermente; poi lo porse a Hisvet insieme al bicchiere. Solo allora il Mouser riuscì finalmente a comprendere il mistero: il frustino era semplicemente appeso a un chiodo piantato nel muro, ma dato che egli non riusciva a vedere la parete, non riusciva neanche a vedere il chiodo che sporgeva dal muro.

Era estremamente curioso di vedere cosa sarebbe accaduto, spiando la

scena dalla sua posizione obbligata, ed era felice di potersi finalmente distrarre un po' da tutte le sue preoccupazioni. Conosceva abbastanza Hisvet per immaginarsi cosa sarebbe successo ora o almeno per intuirlo con buona approssimazione. Threesie sembrava immedesimarsi alla perfezione nella sua parte di colpevole. Appoggiata con le spalle alla cassettiera e con la fronte corrucciata sembrava un uccello del malaugurio in quella sua uniforme nera, nonostante gli enormi bottoni tondi di alabastro cuciti sul davanti della tunica le conferissero un'aria alquanto comica. Foursie fece un altro inchino. Hisvet prese la frusta e il bicchiere e disse in tono mellifluo: «Grazie, mia cara. Mi sento molto meglio con questi vicino. Ebbene, Threesie?»

«Sto riflettendo, damigella» rispose lei. «Mi viene in mente che quando sono entrata in questa stanza Foursie era inginocchiata dove sono adesso io e stava frugando in quel cassetto aperto, lo stesso nel quale ho appena cercato io, ispezionandolo a fondo. Poi, appena mi ha visto lo ha chiuso immediatamente, ma è probabile che sia riuscita a prendere qualcosa e a nasconderselo addosso.»

«Damigella, non è assolutamente vero!» protestò Foursie, diventando improvvisamente pallida. «Il cassetto non era aperto e io non vi stavo frugando.»

«È una lurida bugiarda, damigella» esclamò Threesie. «Guardate com'è impallidita!»

«Silenzio, voi due!» ordinò loro Hisvet. «Mi è venuto in mente un modo semplicissimo per risolvere brillantemente questo dilemma. Threesie, cara, credi che Foursie abbia avuto modo di nascondere la Chiave da qualche altra parte dopo essersene impossessata, se mai lo ha fatto? Da quanto mi ricordo, io sono entrata subito dopo di te.»

«No, padrona, non ne ha avuto il tempo.»

«Bene, allora» disse Hisvet con il sorriso sulle labbra. «Threesie, vieni qui. E tu, Foursie, cara, spogliati in modo che possiamo perquisirti meglio.»

«Ma, damigella!» sospirò la biondina con tono di rimprovero. «Non sarete così crudele da svergognarmi in questo modo.»

«Assolutamente no» la rassicurò Hisvet inarcando le sopracciglia. «Be', supponi per un momento che io stia intrattenendo un amante: potrei benissimo, e ne sarei capace, chiedere a te e a Threesie di spogliarvi per non metterlo in imbarazzo o, ad ogni modo, per farci sentire entrambi perfettamente a nostro agio. Oppure potremmo farci venire il capriccio di chie-

dere a una di voi due o a entrambe di prendere parte ai nostri giochi, seguendo le nostre istruzioni. Frix aveva capito alla perfezione queste cose e spero sia così anche per Threesie. Frix era insuperabile, nemmeno Twosie è mai riuscita ad uguagliarla. Ma come ben sapete, Frix è riuscita a concludere il suo periodo di servizio, liberandosi delle responsabilità di cui mio padre le aveva fatto carico. Non ci sarà mai più un'altra Onesie, ecco la verità.»

Le due ragazze annuirono con severità, ognuna secondo il suo stile. Non facevano che sentirsi ripetere ogni bene dell'insuperabile Onesie.

Il Mouser stava incominciando a divertirsi. Il gioco era appena iniziato e Hisvet era già riuscita a ribaltare i ruoli delle altre due protagoniste! Avrebbe voluto che fosse presente anche Fafhrd, perché al suo compagno avrebbe fatto piacere sentir parlare di Frix in quel modo. Egli si era innamorato follemente della Principessa di Arilia, soprattutto quando era stata l'imperturbabile schiava di Hisvet. Anche se il gigante non avrebbe certamente apprezzato il fatto di trovarsi seppellito sottoterra. Probabilmente sarebbe stato anche troppo massiccio per riuscire a sopravvivere con così poca aria. Questo particolare gli ricordò che avrebbe fatto meglio a continuare a respirare e a non perdere di vista la possibilità di un'intrusione sulla scena da parte di una terza forza, indifferentemente del mondo sotterraneo o di quello terreno.

Si udì ancora la voce di Hisvet: «Avanti, smettila di dire sciocchezze, piccola. Spogliati, ti ho detto!»

Foursie si mise a implorarla: «Abbiate pietà di me, damigella. Spogliarsi davanti a un vostro amante sarebbe una cosa diversa; spogliarsi perché qualcun altro mi frughi addosso è veramente un'umiliazione. Non posso sopportarlo!»

Hisvet balzò in piedi. «Ne ho abbastanza, ormai ho perso la pazienza con te, sgualdrinella. Ma chi credi di essere per dire quello che ti va e non ti va di fare? Threesie, tienila ferma! Se si oppone bloccale le braccia dietro la schiena.»

La brunetta, che si trovava già alle spalle di Foursie, le afferrò le braccia all'altezza del gomito e la immobilizzò con un ghigno di cattiveria, mentre sorrideva alla padrona al di sopra della spalla della compagna. Hisvet allungò la mano destra, afferrò il mento della ragazza e lo sollevò verso di sé per guardarla negli occhi, poi incominciò a sbottonarle la tunica.

Con tutta la dignità che riuscì a esprimere, Foursie disse: «Mi sarei sottomessa io stessa al vostro volere, damigella, senza che qualcuno mi tenes-

se ferma per le braccia.»

Ma Hisvet le rispose semplicemente: «Sei una sciocchina, cara Foursie, hai ancora tanto bisogno di imparare, ed è quello che stai per fare. Vuoi sottometterti al mio volere, non è così? Ma non a quello di una mia serva che ubbidisce ai miei ordini. Tanto per cominciare, Threesie non è tua pari, ti è superiore e ha il compito di correggerti in mia assenza.»

Mentre parlava, Hisvet continuava a sbottonarle con tutta calma la tunica, spingendo con le nocche e premendo volutamente i larghi bottoni sulla pelle della ragazza. Non appena ebbe slacciato il terzo bottone, i piccoli seni appuntiti della ragazza con i capezzoli rosa spuntarono dal vestito. Hisvet continuò dicendo: «Ma mi pare che tu stia ottenendo quello che vuoi, non è vero, Foursie? Sono io che ti sto spogliando e non la cara Threesie, anche se lei è qui presente. In effetti ti sto "sverginando", non ti senti sottosopra? Ti ho riservato un trattamento di lusso, per così dire, anche se dubito che saprai goderne.»

Quando ebbe finito di slacciarle tutti i bottoni, Hisvet si fermò per squadrare la ragazza dall'alto in basso, mentre quest'ultima si copriva il seno con il dorso della mano. Le disse ridendo: «Ecco fatto. Non è stato poi così tremendo, non ti pare, cara? Threesie, finisci tu.»

Con un sogghigno la brunetta le sfilò completamente la corta tunica di dosso.

«Ma come sei arrossita, Foursie» osservò ridendo Hisvet. «Sulla Via delle Prostitute dicono che questa sia considerata una specialità e che, come tale, aumenta il prezzo. Perquisisci attentamente i suoi abiti» ordinò a Threesie. «Controlla bene ogni cucitura, ogni più piccola piega. Può anche essersi appropriata di qualcosa di più piccolo della Chiave. E ora, cara bambina, preparati ad essere perquisita da capo a piedi da una ragazza che ti è superiore, mentre io la guido e mi godo lo spettacolo.» Prese in mano la frusta di pelle di serpente delle nevi con il manico d'argento che era appoggiata sul letto, e con questa fece cenno a Foursie: «Solleva leggermente le braccia dai fianchi. Ecco, così va bene. Rimani così, in modo che sia più facile controllare anche i punti più nascosti. Allarga un po' le gambe, per piacere. Ecco, così.»

Il Mouser notò che il corpo della ragazza era perfettamente rasato. Così, quell'usanza introdotta da quello stolido di Glipkerio, Sovrano degli Spaventapasseri, era ancora in uso a Lankhmar. Senza dubbio si trattava di un'ottima abitudine, pensò il Mouser.

«Non c'è nulla nascosto tra gli abiti, Threesie? Sei sicura? Bene, gettali

lontano, vicino al muro, e ora puoi cominciare a far scorrere le tue dita tra i capelli di Foursie... Piegati in avanti, carina! Lentamente e con la massima attenzione, Threesie! Lo so che i suoi capelli sono molto corti, ma ti sorprenderebbe sapere cosa si possa nascondere certe volte dietro un capello. E non dimenticarti gli orecchi. Stiamo cercando oggetti di dimensioni minuscole.»

Hisvet sbadigliò e bevve un lungo sorso di vino. Foursie teneva lo sguardo fisso sulla sua torturatrice. È sempre umiliante essere presi per gli orecchi, manipolati e frugati, ma Threesie, imparando dalla sua padrona, sorrideva con dolcezza.

«E ora, la bocca» ordinò Hisvet. «Apri la bocca, Foursie, come se tu fossi dal dentista. Controllale le guance, Threesie, anche se non credo che Foursie abbia voluto giocare allo scoiattolino, comunque non si può mai dire. E ora... sei sicura di aver capito, Threesie? Forse avrei dovuto spiegarmi meglio? Perquisiscila da cima a fondo. Puoi anche ungerti le dita con la mia pomata, ma usala con parsimonia: è fatta con un'essenza con la quale usavano cospargere l'Imperatore d'Oriente. Non dibatterti così, Foursie! Immagina che sia il tuo amante a esplorarti in questo modo, dimostrandoti tutto il suo amore. Chi è il tuo amante, Foursie? Ne avrai uno, voglio sperare. Ah, adesso mi ricordo: ho colto il bel paggio Hari a guardarti in modo strano. Mi domando cosa penserebbe se ti vedesse ora così intenta. Molto divertente! Quasi quasi lo faccio chiamare. Bene, anche questa è fatta. E ora, Threesie, la via più scura della beatitudine dell'amore. Piegati, Foursie. Trattala con gentilezza, Threesie, sembra che questo genere di cose sia del tutto nuovo per la nostra amica. Materia di sicuro interesse per la nostra scolaretta, anche se mi rendo conto che possa essere difficile crederlo. Come mai quelle lacrime, Foursie? Su, su, non piangere, piccola! Non sei ancora stata dichiarata colpevole, anzi ci sono buone probabilità che tutto si chiarisca. La vita riserva sempre tante sorprese.»

Il Mouser sorrise cinicamente dalla sua prigione invisibile: le sorprese di Hisvet si dimostravano invariabilmente un disastro, lo sapeva per esperienza. Stava comunque divertendosi enormemente almeno quanto glielo permettevano le circostante in cui si trovava. Ripensò alla sua vita sentimentale e si chiese come mai le sue infatuazioni e i suoi più grandi amori fossero stati per ragazze piccole e minute come queste. Gli ritornò in mente Lilyblack, quando egli era stato acclamato estorcendo denaro per Pulg, mentre Fafhrd aveva trovato il suo dio in Issek; Reetha, la giovane schiava di Glipkerio, tenuta prigioniera in catene d'argento; Ivivis di Quarmall, in-

fida come un serpente a sonagli; l'innocente Ivrian, il suo primo e tragico amore, di cui aveva nutrito i sogni di principessa; la ragazza della notte, Ivmiss Ovartamortes; e ovviamente anche Cif. In tutto erano sette, contando anche Hisvet, ma ce n'era anche un'altra, l'ottava, di cui non riusciva a ricordarsi il nome, anche lei schiava di nascita e particolarmente desiderabile perché in un certo modo proibita. Ma chi era mai? Come si chiamava? Se gli fosse venuto in mente anche solo un piccolo particolare in più si sarebbe senza dubbio ricordato di tutto. Da impazzire! Ovviamente aveva avuto donne anche più grandi, ma nella sua memoria erano rimaste scolpite solo quelle più piccole di lui, come un pantheon di minuscole e deliziose creature. Voi penserete che un uomo bloccato nella sua tomba (perché in effetti era proprio questa la sua condizione, bisogna ammetterlo) sia comunque in grado di concentrarsi su un determinato oggetto, e invece no, anche laggiù c'erano particolari che lo distraevano, responsabilità di cui farsi carico, come continuare a respirare, respingere la terra dalla bocca, controllare attentamente ciò che stava davanti e dietro di sé. Si rese conto che anche Foursie, forse, si stava convincendo della stessa cosa, il che le avrebbe fatto molto bene. Quest'ultimo pensiero lo riportò ad osservare le tre ragazze che il destino gli aveva permesso di spiare di nascosto.

Hisvet stava dicendo: «Ora, Foursie, vai laggiù davanti al muro e restaci, mentre ascolto quanto ha da dirmi Threesie. E smettila di piagnucolare! Usa la tunica per asciugarti le lacrime e pulisciti la faccia.»

Hisvet trascinò Threesie ai piedi del letto, appoggiò il bicchiere sul tavolino e parlò con un tono di voce talmente basso che il Mouser riuscì a malapena a udire le sue parole, nonostante si trovasse estremamente vicino e potesse ascoltare indisturbato: «Ho capito bene, Threesie, non hai trovato la Chiave e nemmeno qualcos'altro?»

«No, damigella, non ho trovato nulla» le rispose la brunetta e continuò con un fil di voce: «Sono certa che l'ha ingoiato. Consiglierei di darle un forte emetico e, nel caso non sia sufficiente, un potente catartico; o entrambi, per guadagnare tempo.»

A giudicare da come il suo viso rivolto contro il muro cominciò a tremare, anche Foursie sembrava aver colto queste ultime parole.

Hisvet scosse il capo e disse con lo stesso tono di voce di prima: «No, credo non sarà necessario, anche se potrebbe essere divertente in altre circostanze.

«Ora è necessario che Foursie creda di essere stata completamente scagionata dall'accusa di furto.» Hisvet si voltò in direzione di Foursie e con

voce cristallina le disse: «Congratulazioni, Foursie, sarai contenta di sapere che la tua compagna ti ha completamente scagionato. Non è magnifico? E ora vieni subito qui. No, non infilarti la tunica. Dimenticati di quello straccetto; hai bisogno di più pratica nel servire nuda, cosa che dovresti essere in grado di fare con efficienza, freddezza e grazia, senza la sicurezza di un abito. Forse hai bisogno anche di dedicarti ad altre attività che di solito si svolgono molto meglio senza l'impiccio dei vestiti. Meglio cominciare fin da subito.»

La damigella di Lankhmar, avvolta in un abito viola, fece un altro sbadiglio e si stiracchiò. «Quella maledetta lezione mi ha proprio stancato. Foursie, potresti iniziare portandomi uno di quei bei cuscini alla testa del letto.»

Foursie fece ritorno con il suo morbido carico color giallo limone e la guardò con aria interrogativa; Hisvet le indicò con la frusta il fondo del letto e dopo che la biondina ebbe sistemato il cuscino le allungò la frusta dicendo: «Tieni.» Quindi si allungò lunga distesa sul letto con il cuscino sotto la testa mormorando: «Ah, così va molto meglio.» Si stiracchiò le dita dei piedi e poi si sollevò appoggiandosi su un gomito, guardando Threesie e facendole un cenno con l'altra mano le indicò il tappeto ai piedi del letto: «Threesie, vieni qui. Voglio mostrarti qualcosa in privato.»

La ragazza si avvicinò immediatamente al letto, impaziente di essere messa a parte di nuovi segreti; Hisvet gettò la testa all'indietro, appoggiando la grossa treccia color dell'argento sul cuscino dai colori che contrastavano piacevolmente con il viola dell'abito, e le disse: «Piegati in modo che la tua testa sia vicina alla mia. Voglio parlarti a quattr'occhi. Foursie, allontanati.»

Ma quando Threesie si abbassò, con le labbra che le tremavano dall'eccitazione, Hisvet la redarguì immediatamente: «No, non piegare i ginocchi! Non ti ho detto di venirmi addosso come un animale. Tieni i ginocchi diritti.»

Piegandosi ancora in avanti e tenendo le braccia dietro alla schiena, la brunetta riuscì ad obbedire alla sua padrona senza perdere l'equilibrio. I loro visi si trovarono capovolti.

«Ma, damigella» osservò umilmente Threesie, «se mi piego in questo modo, vista la lunghezza della tunica, finirò per esporre il mio didietro e, considerata la vostra avversione per la biancheria intima...»

Hisvet le sorrise. «Hai perfettamente ragione» disse, «e in effetti ho ideato le tuniche in quel modo in parte proprio pensando a questo, così che

per raccogliere qualcosa da terra, ad esempio, una ragazza debba piegarsi con grazia come per fare un inchino, tenendo la testa e le spalle erette. È senza dubbio un'usanza molto più piacevole e civile.»

Threesie osservò con perplessità: «Ma quando ci si deve piegare così è inevitabile piegarsi sui ginocchi, insomma, ci si accoccola. Ma voi mi avete detto di non piegarmi...»

«Si tratta di un discorso diverso» la interruppe con impazienza Hisvet alzando la voce. «Io ti ho detto di piegare la testa.»

«Ma, damigella...» balbettò Threesie.

Hisvet allungò la mano, le afferrò il lobo dell'orecchio tra il pollice e l'indice, infilandole le unghie nella carne, e diede un lieve strattone verso il basso. Threesie squittì. Hisvet la lasciò andare con un buffetto sulla guancia e le disse: «Va bene. Volevo solo attirare la tua attenzione e farti smettere di blaterare. Ora ascoltami bene. Mentre stavi perquisendo Foursie ho capito che anche tu, come lei, non c'è bisogno di dirlo, hai un disperato bisogno di insegnamenti sull'arte amatoria, ed è compito mio provvedere alla tua istruzione, visto che sei la mia serva preferita, tu e nessun'altra.» Alzando la mano afferrò con le dita il collo di Threesie e la attirò bruscamente verso di sé, per poi spostarla rapidamente proprio all'ultimo momento in modo da sfiorarle l'angolo della bocca con le labbra. Threesie riuscì a malapena a non perdere l'equilibrio sollevandosi e spingendo le spalle all'indietro.

Sapevo che sarebbe successo, pensò il Mouser. *Ma non si può certo biasimare quelle birichine per queste occasionali dimostrazioni di affetto, visto che i loro gusti sono così simile ai miei. È strano, ora che ci penso, io e Fafhrd non abbiamo mai sentito il bisogno di dimostrare la nostra amicizia in questo modo. Si tratterà di una grande mancanza da parte nostra? Bisogna che gliene parli una di queste volte. E Cif... chissà se lei e Afreyt giocano mai in questo modo fra di loro... No, forse è meglio non fare certe domande. Potrei capire il desiderio di Afreyt per Cif, ma certo non quello della piccola Cif per quella venere giunonica di Afreyt.*

Hisvet fece scorrere le dita tra i corti capelli di Threesie, le sollevò bruscamente la testa riportandola nella sua posizione originale e disse: «Passabile. La prossima volta che dovesse succedere, farò uso della tua lingua in modo più disinibito. Lasciati andare, ragazza.»

Esterrefatta, Threesie farfugliò: «Perdonatemi, damigella, ma questo bacio, di cui vi ringrazio di cuore, era quello che volevate mostrarmi in privato?»

«No, assolutamente» la informò Hisvet, infilando una mano in una tasca del vestito. «Si tratta di tutt'altra cosa, che forse non ti farà molto piacere.» Attirò nuovamente la testa di Threesie verso di sé, questa volta afferrandola per un lembo della tunica e allungò il pugno chiuso proprio davanti al suo viso. Quindi lo aprì, mettendo in mostra sul palmo della mano un piccolo opale nero di forma sferica screziato di fili d'argento, punteggiato qua e là di piccole macchie lucenti. «Cosa ne dici di questo?» le chiese.

«Sembra la Chiave, damigella» rispose Threesie rabbuiandosi. «Ma come...»

«Hai ragione, ragazza. L'ho presa io prima dal cesto e me ne sono ricordata solo ora. Quindi è improbabile che Foursie l'abbia inghiottita, non trovi? E men che meno che l'abbia rubata dal cesto.»

«No, damigella» ammise Threesie con riluttanza. «Ma Foursie è solo una misera servetta, poco più di una schiava. È naturale avere dei sospetti su di lei. Inoltre solo voi sapevate...»

«Ti ho appena detto che me ne sono ricordata solo ora!» sibilò Hisvet e poi, alzando la voce, chiamò: «Foursie!»

«Sì, damigella?» le rispose prontamente Foursie.

«Threesie deve essere punita per aver giurato il falso contro una sua compagna e visto che sei tu la parte lesa, credo sia giusto che sia tu a punirla. Del resto sei la più vicina e hai in mano la mia frusta. Sei capace di usarla?»

«Credo di sì, damigella» rispose tranquillamente Foursie. «Quando ero bambina la usavo in campagna per cavalcare il mio mulo.»

«Mi fa piacere saperlo» disse Hisvet. «Aspetta il mio ordine.»

Involontariamente Threesie aveva iniziato a indietreggiare, ma afferrandola per la tunica Hisvet la strinse così forte all'altezza del collo che le sue nocche premettero a fondo nella gola della ragazza.

«Ascolta» sibilò Hisvet, «se ti azzardi a fare un altro passo o anche solo a flettere i ginocchi durante quello che ti aspetta, mio padre ti punirà. E la punizione non sarà certo così leggera come quella di Frix. Frix mi ha servito fedelmente salvandomi per ben tre volte la vita a rischio della sua. Raddrizza i ginocchi, ora.»

Threesie ubbidì. Una volta aveva visto il vecchio Hisvin punire uno dei suoi cuochi causandogli convulsioni talmente violente da portarlo rapidamente alla morte, con la bocca piena di schiuma verdastra e lo sguardo fisso davanti a sé.

Hisvet le lasciò andare la tunica. Il suo aspetto si fece minaccioso al solo

pensiero. Poi il suo viso si illuminò in un sorriso e disse: «Foursie, ecco come devi fare: colpisci a tempo con i battiti dell'orologio, un colpo alla volta, senza lasciarti trasportare. Inizia con il terzo colpo dal prossimo. Ti indicherò io il primo, così potrai scandire il tempo.»

Con la mano slacciò rapidamente i tre bottoni bianchi in cima alla tunica nera di Threesie.

L'orologio risuonò con strana violenza. «Pronta?» chiese Hisvet. La tensione aleggiava nell'aria.

Nonostante fossero pendenti, gli scuri seni della brunetta erano piccoli e graziosi come quelli della compagna, con grandi capezzoli di colore rosa dai riflessi ramati che piacevano così tanto a Hisvet.

«Quanti colpi, damigella?» chiese Foursie con voce tremante. «Quanti in tutto?»

«Shh! Non ho ancora deciso. Dovrebbe farti piacere punirla. Sì, deve essere proprio così, lo vedo dai tuoi capezzoli, si. sono induriti, nonostante la paura. Le aureole sono turgide; se adesso le stringo e ti accarezzo i seni godrai con sospiri e mugolii.»

La goccia dell'orologio ad acqua cadde frangendosi nel vaso. «Uno!» gridò, e poi con tono minaccioso rivolta a Threesie: «Stai di nuovo piegando i ginocchi.» E allontanando la mano dal petto della ragazza le diede un colpo sui ginocchi.

Il Mouser gettò una rapida occhiata alle onde concentriche nel vaso dell'orologio. Un brivido di paura gli corse giù per la schiena al pensiero che non fosse assolutamente un caso il fatto che lui si trovasse lì, nel posto giusto per spiare di nascosto ogni particolare. Era stata Hisvet ad organizzare tutto? Sapeva che lui o per lo meno che qualche spirito stava spiando di nascosto? Era già tutto prestabilito per fargli abbassare la guardia?

No, si disse, *sto cominciando a vaneggiare*. Questa non era che una di quelle meravigliose visioni che (c'era da sperarlo!) allietano gli ultimi momenti di un uomo ormai prossimo alla fine, meno fortunato o meno capace di lui. I suoi occhi si beavano della vista di Foursie, mentre la ragazza si sistemava dietro alla compagna tremante di paura, misurando con gli occhi e con la frusta la distanza che le separava, mentre i suoi seni, dai capezzoli rosa turgidi di piacere, vibravano leggermente mentre ballava dall'eccitazione. Era diventata tutta rossa e non certo di imbarazzo, ne era sicuro.

Cadde un'altra goccia nell'orologio ad acqua. «Due!» urlò Hisvet. Poi fece scivolare la mano dietro alla nuca di Threesie e la tirò indietro fino a

che la faccia tesa della ragazza non fu ad un palmo dalla sua. «Adesso ti darò un bacio, ti aiuterà a sopportare il dolore; voglio sentirti soffrire, gustare il tuo dolore» le disse rapidamente. «Tieni i ginocchi ben tesi.» Così dicendo, le tenne fermo il capo e la baciò appassionatamente, mentre con l'altra mano le stringeva i capezzoli.

Il terzo colpo fu accompagnato da un rumore sordo e da un grido soffocato. Gli occhi azzurro intenso di Foursie brillavano come quelli di una furia in preda all'estasi. *Tutto questo per me, che tesori,* pensò il Mouser. Foursie ritrasse la frusta pronta a sferrare un altro colpo, ma si ricordò appena in tempo delle indicazioni datele da Hisvet.

Hisvet lasciò andare la testa di Threesie per farla respirare. «Delizioso» le disse. «Il tuo urlo mi è sceso in gola; aveva il sapore di spezie rare.» Poi, rivolta a Foursie, disse: «Superbo! Rimani in punta di piedi, piccola.»

Threesie gridò: «Hesset aiutami!» invocando la dea della luna di Lankhmar. «Ditele di fermarsi, damigella, prometto che non lo farò più.»

Hisvet le rispose: «Shh! Silenzio, ragazzina. Hesset ti darà coraggio» e così dicendo le riafferrò il capo soffocando il suo grido contro le sue labbra. Con l'altra mano le spinse i ginocchi in avanti.

Il rumore dei tre colpi fu molto simile. Il Mouser si stupì dell'eccitazione che lo aveva colto, sentì come un'ombra di vergogna e si ricordò appena in tempo di respirare.

Appena Hisvet le lasciò andare la testa per permetterle di respirare, Threesie la implorò: «Ditele di fermarsi, mi ucciderà.» Poi, non riuscendo a contenere l'indignazione, continuò: «Damigella, lo sapevate che non aveva rubato il gioiello. Vi siete presa gioco di me.»

La mano di Hisvet, impegnata ad accarezzarle i capezzoli, le afferrò la carne e la strinse forte tra le dita, poi la rigirò e strinse ancora più forte. Threesie urlò di dolore. «Fa silenzio, stupida serva!» le sibilò Hisvet. «Ti piaceva farla soffrire e ora vieni punita. Piccola sciocca! Non capisci che non ci si può fidare di una serva che accusa ingiustamente la sua compagna? Può essere pronta a tradire con la stessa facilità anche la sua padrona. Io mi aspetto da te rispetto e lealtà. Colpisci forte, Foursie.» Così dicendo premette il viso della ragazza contro il suo, mentre il terzo colpo si abbatteva nuovamente su di lei. Questa volta, quando Hisvet sollevò il viso non ci furono più lamenti, le lacrime si misero a sgorgare copiose. Hisvet le asciugò, infilando di nuovo la mano nella tasca del vestito.

Il Mouser ebbe l'impulso di chiudere gli occhi e ne rimase stupito. Ma il fascino di quella scena e i messaggi che gli mandava il suo membro irrigi-

dito erano troppo forti.

Hisvet disse con tono pedante: «C'è un'altra cosa che mi aspetto da una schiava: l'amore, quando mi viene la voglia. Questa è la ragione per cui ella deve sempre essere pulita e attraente» disse asciugandole il viso con un ampio fazzoletto. Poi glielo allungò perché si pulisse il naso. «Soffia» le ordinò. «E poi manda giù. Non voglio che mi starnutisci addosso.»

Threesie obbedì, ma poi il senso di ingiustizia si impadronì nuovamente di lei. «Ma non è giusto» piagnucolò, «non è per niente giusto.»

Queste parole e il tono triste della sua voce ebbero uno strano e inaspettato effetto sul Mouser. Gli venne finalmente in mente il nome che un attimo prima gli era sfuggito, il nome dell'ottava ragazza di cui si era innamorato. Si ritrovò all'improvviso a pensare a più di due anni prima, mentre in *déshabillé* si trastullava sull'ampio divano della sala privata della *Taverna dell'Anguilla d'Argento* a Lankhmar, intanto che la serva di Ivlis, Freg, camminava avanti e indietro davanti a lui, deliziosamente nuda. Poi si era fermata girandosi verso di lui con gli occhi pieni di lacrime, pronunciando quelle stesse identiche parole.

Conosceva bene tutta la storia, la conosceva a memoria. Erano passate meno di due settimane dalla soddisfacente conclusione dell'affare del teschio tempestato di gioielli di Omphal e di altri tesori trafugati nella cripta tombale dimenticata nella grande casa della Corporazione dei Ladri. Le gemme recuperate erano state sufficienti, soprattutto quando a quella ricompensa si era aggiunta Ivlis, una bellezza dalla testa rossa, alta e slanciata, dall'espressione volpina. Egli l'aveva posseduta la notte dopo, anche se non era stato facile. Più o meno apertamente lui e Fafhrd avevano concordato che Freg sarebbe stata del Nordico, ma poi il gigante aveva ritardato le sue mosse, perdendo del tempo con la sua stupenda conquista, in apparenza per nulla grato al Mouser di aver scelto la più difficile, lasciando al compagno la preda più facile e tenera, da possedere senza alcuno sforzo se non quello di spingerla su un letto. Nove volte su dieci quel gigante si dimostrava inspiegabilmente più lento di lui in questo tipo di cose. Così dopo due o tre notti, sentendosi impaziente e inquieto, in guerra contro tutto Nehwon (anche con Fafhrd per una volta!), quando gli si era presentata l'occasione giusta aveva ceduto alla tentazione e si era portato a letto quella piccola sciocca, cosa che non si era dimostrata poi così facile come previsto. Poi, alla terza o quarta volta, si era inviperita e lo aveva accusato di aver abusato di lei, facendola bere e obbligandola a sottostare al suo piacere, sostenendo di essere follemente innamorata di Fafhrd, il quale, ne era

sicura, ricambiava il suo amore. Le loro mosse erano state caute per poter assaporare più a fondo quella meravigliosa storia d'amore, prima di dichiararsi e di godere del loro desiderio. Invece il Mouser si era intromesso con le sue voglie perverse e i suoi modi infidi, riuscendo a metterla incinta, ne era sicura, e quindi rovinando tutto. Nonostante egli fosse ancora profondamente infatuato di Freg, tutto questo lo aveva fatto arrabbiare e aveva risposto a quella piccola sciocca che era sua abitudine mettere alla prova la virtù delle ragazze che dicevano di amare Fafhrd, dando loro la caccia, per vedere se erano in effetti alla sua altezza, se avrebbero meritato il suo amore, e se gli sarebbero state fedeli. Nessuna di loro aveva mai resistito a lungo, ma lei era riuscita addirittura a superarle tutte. A queste parole la ragazza non era riuscita a trattenere le lacrime, pronunciando quelle stesse parole appena sentite dalla labbra di Threesie. Il giorno seguente Freg se ne era andata da Lankhmar, nessuno sapeva dove, e Fafhrd era stato colto da un attacco di malinconia; Ivlis era diventata odiosa e il Mouser non aveva rivelato a nessuno quale fosse stata la sua parte in quella storia.

Tutto questo per dimostrare, si disse il Mouser, come la memoria potesse all'improvviso riaccendersi come un fantasma che esce dalla tomba, trasformando i ricordi in realtà e offuscando un presente particolarmente interessante e affascinante, quasi creando una sorta di *altro* presente che per una frazione di secondo era passato velocemente davanti ai suoi occhi.

Ma si trovava ancora nella stanza di Hisvet. L'abito violetto si era aperto quel tanto da mostrare un paio di piccoli seni dai deliziosi capezzoli color rosa pallido, mentre Hisvet vi premeva contro la testa arruffata della brunetta, la quale s'industriava avidamente con la lingua su di essi, seguendo attentamente le sue indicazioni. Hisvet si interruppe per dire: «Obbligare il cocciuto ad accettare la gioia è così gratificante! E lo è ancora di più far scoprire a chi è recalcitrante il piacere del dolore!» La ragazza bionda stava eseguendo una piccola danza per contenere la propria eccitazione repressa facendo ruotare la frusta in piccoli cerchi con le dita dei piedi. Hisvet la incitò gaiamente dicendole: «Ricordati, Foursie, questa puttanella ti ha messo le mani addosso e senza alcun pudore, ci scommetto.» L'orologio risuonò nuovamente e la frusta colpì nuovamente mentre anche Threesie si univa alla danza.

Quando Hisvet le lasciò libera la testa, la ragazza dai capelli scuri disse rapidamente: «Se le direte di smettere per un po', damigella, vi leccherò il didietro con la massima cura, ve lo prometto.» Hisvet le rispose: «Ogni cosa a suo tempo, mia cara» e allungandosi indietro in preda all'eccitazione

le diede un altro pizzicotto sul capezzolo, come quello che le aveva dato prima tra i seni, dove ora si poteva notare un livido di colore bluastro. La ragazza emise un grido soffocato.

Ma poi, mentre Foursie stava per sferrare un altro colpo e l'erezione del Mouser era ormai giunta all'apice, Hisvet urlò bruscamente: «Smetti di frustarla, Foursie! Non colpirla più!» La ragazza obbedì con uno sforzo spasmodico, mentre Hisvet la allontanava da Threesie fissando con aria indagatrice le pareti della stanza vicino all'orologio, proprio dove era appesa la frusta, con le narici frementi e la piccola lingua picchiettata di blu e di rosa che si intravedeva dalla bocca aperta. Poi, con un tono estatico e ansioso, disse: «Sento la presenza della Morte o di un suo pari: qualche demone malvagio e mortale. Deve aver sentito l'estasi della tua sofferenza, Threesie, e si è spinto alla caccia.»

Il Mouser sentì il loro sguardo su di sé e ne percepì anche le varie sfumature: Hisvet lo osservava intensamente ma con freddezza; Foursie era esterrefatta e terrorizzata, mentre continuava a indietreggiare lasciando cadere la frusta; Threesie, ancora indecisa, incapace di comprendere se quello che stava accadendo tornasse effettivamente a suo vantaggio, mentre era ancora piegata in avanti con la tunica nera che le scopriva i glutei rigati dai segni rossi della frusta e con i ginocchi ancora rigidi.

Hisvet continuò dicendo: «Foursie, corri a chiamare mio padre e avvertilo di questa minaccia. Digli di correre qui portando con sé lo scettro e i sigilli. No, non importa che ti rivesta o che ti copra come una verginella. Va', così come sei. Di corsa! Siamo in pericolo, piccola stupida!»

Poi rivolse la sua attenzione a Threesie e disse, in tono furioso: «Smettila di rimanere lì impalata a gambe aperte, stupida. Cosa aspetti, che i cani della Morte ti montino? Drizzati e coprimi le spalle, idiota!»

In quel momento, il Mouser sentì qualcosa che gli sembrava un grosso millepiedi strisciare sulla sua coscia sinistra, e poi insinuarsi tra la carne e la terra, in direzione del suo membro in erezione per arrotolarsi attorno al glande tumescente. Poi sentì scivolargli vicino un viso scheletrico ricoperto di pelle bluastra punteggiata di bianco e due occhi incandescenti che premevano sulla sua fronte e sul mento, tanto che poteva sentire le due file di denti attraverso quelle labbra blu che aderivano completamente alle sue. Si rese conto che il millepiedi altro non erano che le dita della mano scheletrica di Dolore, mentre l'altra mano continuava a premergli alla base del cranio. Quelle dita gli sfioravano il membro rigido, inducendolo a spendere una goccia, ma solo una, del suo carico, facendolo sussultare senza pro-

vare alcun piacere: una fitta dolorosa che lo lasciava senza fiato. Non si era ancora ripreso dalla prima scossa che le sottili dita avevano ripreso a muoversi provocando una seconda fitta, uguale alla prima, e poi a breve distanza una terza e una quarta.

Era il peggior dolore che un uomo potesse mai provare! Ne aveva sentito parlare una volta, quando l'urina viene espulsa goccia a goccia: era la stessa sensazione, con l'unica differenza che invece dell'urina era il suo sperma a stillare.

E il dolore persisteva.

Nella sua mente il dolore si confondeva con il rumore delle gocce che cadevano nel vaso dell'orologio ad acqua. Ma Threesie aveva ricevuto al massimo otto o nove frustate. Quante gocce ci sarebbero volute per scaricarlo del suo pesante fardello, prima che il suo membro ritornasse nuovamente flaccido? Forse quattrocento?

Hisvet e le sue concubine erano scomparse; tutto quello che rimaneva di quella visione erano gli occhi incandescenti di Dolore e la sua maschera fosforescente, un inferno in un luogo veramente angusto.

Con una voce aspra e terribilmente stridula, venata da una nota di sarcasmo, la sorella della Morte gli sussurrò: «Mio dolce amore, mio più grande amore!»

Mentre il tormento continuava, il senso di estrema debolezza che lo aveva invaso gli fece intuire che la fine era ormai vicina. Nonostante le continue fitte di dolore egli si concentrò per riuscire a regolare il respiro, rallentandolo al minimo e respingendo con la lingua i granelli di sabbia che gli riempivano la bocca. Il ronzio negli orecchi si era fatto così forte da sembrare una valanga da tenere a bada.

20

Cif fu soddisfatta di vedere che i lavori procedevano alacremente sul luogo degli scavi; il carro era stato scaricato e alcuni degli uomini raccolti intorno al fuoco si stavano rifocillando con pane e minestra, mentre vicino all'entrata del pozzo la montagna di terra andava crescendo a vista d'occhio. Si poteva udire il rumore della sega utilizzata per preparare le assi per puntellare le pareti e il soffitto della galleria. Uno degli uomini di Fafhrd, Fren, di guardia all'argano, le disse che Skor, Klute e Mikkidu si trovavano in fondo al pozzo, i primi due intenti a scavare e il terzo a liberare il passaggio della terra appena scavata. Cif fece un commento sulle

ondate di fetore che di tanto in tanto arrivavano in superficie.

«In effetti è già la seconda volta che mi arriva al naso» disse Fren facendo una smorfia. «Come di uova marce?»

A quelle parole Cif entrò in piedi nel secchio vuoto per farsi calare nel pozzo.

Nel pozzo il puzzo di marcio era ancora più intenso. Alzando lo sguardo in direzione di Rill e di Skullick si tappò il naso con le dita mentre i due la imitavano annuendo. Avvicinandosi al fondo vide Mikkidu uscire dalla bassa imboccatura della galleria con in mano un secchio pieno di terra e scese velocemente preparandosi ad aiutarlo a sganciare il secchio vuoto per attaccarvi quello pieno.

Ma nel girarsi per passarle il secchio, Mikkidu le cadde fra le braccia. Puntellandosi sui tallone Cif riuscì a sorreggere il peso del piccolo luogotenente del Mouser e gli ringhiò: «Cosa ti succede, Mik? Sei ubriaco?»

Quando egli le rispose ancora vacillante: «No, signora» con gli occhi che vagavano, Cif lo puntellò contro la parete lasciando che riacquistasse il senso dell'equilibrio, e si lanciò nella galleria.

Laggiù il fetore era insopportabile e dovette trattenere il respiro; si affrettò e in pochi passi arrivò al termine della galleria, dove, alla tenue luce di una lampada a olio di leviatano, che bruciava emanando bagliori azzurrini, vide Skor con le spalle afflosciate in ginocchio addossato alla parete dove stava scavando, e di fianco a lui Klute, distesa sul pavimento di roccia, apparentemente svenuta.

Cif la sollevò afferrandola sotto le ascelle e la trascinò fuori dalla galleria; Mikkidu nel frattempo si stava sfregando la fronte. Alzando il viso verso l'imboccatura, Cif urlò: «Skullick!» ma lo vide che stava già scendendo i gradini della scala a pioli. Klute era scossa da brividi ed emetteva deboli piagnucolii con gli occhi chiusi. Cif la afferrò per un braccio e si sistemò nel secchio vuoto facendo segno a Fren perché le issasse. La carrucola cigolò. Mentre Skullick le passava davanti gli disse: «Skor è crollato addosso alla parete a causa dei vapori e dell'aria viziata, portalo subito via di lì.»

Arrivata in cima al pozzo, passò Klute nelle braccia di Rill e di Fren e poi uscì a sua volta dal secchio. La ragazzina continuava a mormorare: «Non riesco a trovare la mia paletta.» Rill le disse: «Svegliati Klute. Respira profondamente» e poi, rivolta a Cif: «C'era lo stesso odore nella grotta vicino al vulcano Fuoco Scuro.»

Cif annuì e si girò per vedere Skullick che trascinava all'aria aperta Skor.

Vedendola le urlò: «Ce la farà, signora, respira ancora.» Mikkidu sembrava essersi ripreso: aveva aiutato Skullick a passare una corda attorno al petto di Skor, ancora svenuto, in modo da issarlo in cima al pozzo, e poi aveva risalito i gradini per controllare che il pesante fardello salisse senza problemi.

Non appena il luogotenente di Fafhrd si ritrovò steso vicino all'imboccatura del pozzo, Cif gli misurò il battito del cuore appoggiando le dita sulla vena del collo; poiché le sembrava molto debole, ordinò a Mikkidu di sollevargli la testa e le spalle, poi gli si mise a cavalcioni e, afferrandolo con entrambe le mani, cominciò a fargli la respirazione bocca a bocca, passandogli l'aria direttamente dalle sue labbra e stringendo alternativamente la presa.

Quando il polso sembrò aver ripreso il suo ritmo normale, Cif ordinò che venisse portato al riparo sotto la tenda e lasciò che Rill si prendesse cura di lui, senza perderlo mai di vista. Quindi, rivolta a Mikkidu, gli chiese bruscamente: «Tu che andavi e venivi dal tunnel, devi per forza esserti accorto dei vapori!»

«Sì, signora» rispose Mikkidu, «e ho avvertito immediatamente Skor, ma lui non vi ha dato alcun peso, concentrato com'era ad accelerare gli scavi.»

«Be', aveva ragione, anche se è stato molto imprudente» commentò Cif con aria autoritaria. «Dobbiamo continuare a scavare se vogliamo avere almeno una speranza di salvare il Capitano. Bisogna trovare il modo di convogliare aria fresca laggiù a chi sta lavorando. E bisogna far presto!»

«Sì, signora» concordò perplesso Mikkidu. «Ma in che modo?»

«Ho avuto un'idea» gli disse. «Mik, lo scorso autunno tu e i due capitani eravate a caccia del grande serpente delle nevi nelle Terre della Morte, a metà strada tra i due vulcani Fuoco Scuro e Fiamma Infernale, non è vero?»

«Chi di noi non lo era?» rispose l'altro. «Sì, e ci sono volute due maledette settimane per scuoiare e conciare le pelli.»

«Se mi ricordo bene» continuò Cif, «ce n'erano in tutto quaranta.»

«Quarantasette per la precisione, signora, tutte appese nelle baracche con canfora e chiodi di garofano, pronte per la prossima spedizione di uno dei due capitani. Valgono una fortuna a Lankhmar.»

«Come immaginavo. Bene, il carro è ancora qui. Ho intenzione di rimandarti a Porto Salato a prendere tutte quelle pelli.»

Mikkidu la fissò con aria interrogativa.

«Ti rendi conto» gli disse, «che ognuna di quelle pelli non è altro che un perfetto tubo di pelle della larghezza di un polso e di nove o dieci cubiti di lunghezza? In tutto sono tre o quattrocento metri.»

«Sì, signora» iniziò a dire Mikkidu, con lo sguardo ancora accigliato. «Ma...»

«Avanti, vengo con te» gli disse con una smorfia che pareva un sorriso, alzandosi in piedi. «Avrai bisogno dell'aiuto di qualcuno per controllare le pelli quando dovrai caricare il grande mantice della fucina per trasportarlo fin qui.»

«Signora» osservò Mikkidu mentre il suo viso si illuminava, «credo di aver intuito la vostra idea.»

«Anch'io!» fece eco Skullick con tono di ammirazione, che aveva seguito tutta la conversazione.

«Bene!» concluse Cif: «Allora puoi prenderti cura dell'accampamento mentre io sono via.»

Così dicendo si sfilò l'anello di Fafhrd dal pollice e lo allungò a Skullick.

21

Pshawri spezzò la lastra di ghiaccio per poter attingere acqua dall'Ultima Sorgente.

Quando ebbe riempito la sua fiasca indietreggiò accennando un passo di danza per esprimere il suo ringraziamento, con un piccolo e solenne inchino che nessuno gli aveva mai visto fare prima: in effetti Pshawri era un giovane estremamente riservato.

Terminò il suo inchino con una lenta rotazione in senso antiorario, scrutando l'orizzonte e la vasta distesa immobile che lo circondava, immersa nella foschia. Il pennacchio di fumo sopra al vulcano Fuoco Scuro lasciava una scia di colore più scuro nel cielo latteo a settentrione. Il suo sguardo si soffermò per un attimo a studiare l'orizzonte verso sud-ovest, come se si aspettasse di essere seguito da oggetti volanti o da qualcuno di enorme statura.

Si trovava al confine tra la Palude e le sterili Terre di Lava, nonostante non fosse facile distinguere bene a causa della coltre di neve che ne aveva nascosto il colore nero.

Slacciò uno dei bottoni della borsa che portava appesa davanti allo stomaco ed estrasse con cura la bottiglia che gli aveva dato Afreyt, facendo attenzione a non rovesciare il prezioso contenuto della borsa. Bevve la me-

tà di quanto ancora rimaneva del vino dolce, brindando in direzione del pennacchio di fumo. Poi immerse la bottiglia nella sorgente, tenendola sott'acqua finché non fu quasi piena, tappò la bottiglia e la infilò nuovamente nella borsa. Dopo averla richiusa vi appoggiò una mano sopra come per controllarne il contenuto, con un gesto molto simile a quello di una donna incinta che cerca di percepire i movimenti del bambino che ha in grembo.

Fece poi un altro inchino quasi in gesto di sfida verso sud-ovest, si girò e si incamminò a lunghi passi verso nord.

22

Verso sera Fingers si svegliò perfettamente riposata nel letto della casa di Cif, lo stesso che aveva occupato due notti prima. Scese dal letto sgattaiolando fuori dalle coperte senza svegliare Gale, si infilò una delle due vestaglie di spugna ai piedi del letto, la allacciò e scese nell'ampia cucina dove Afreyt, vestita come lei, era in piedi di fianco a una stretta porta di legno grigio con una fila di ganci e due finestrelle di corno lungo la parete. I ganci erano quasi tutti vuoti salvo due, ai quali erano appese una vestaglia tutta lisa più grande della sua e una cintura ornata di borchie di ferro con un pugnale infilato nel fodero ed una piccola ascia. Un paio di stivali erano appoggiati a terra.

«Sto andando a fare una bella sauna» le disse Afreyt. «Vuoi venire con me?»

«Con piacere, signora» rispose la fanciulla. «Mi riempite sempre di gentilezze che non sarò mai in grado di ripagare.»

«È un piacere» sostenne Afreyt. «In cambio potresti raccontarmi qualcosa di Ilthmar e di Tovilyis, dove non sono mai stata.» I suoi occhi dai riflessi viola ammiccavano. «Potresti anche sfregarmi la schiena.» Così dicendo, appese la vestaglia ad un gancio e Fingers la imitò. Poi si diresse verso una stanzetta fatta di quattro ampi gradini di legno, appena illuminata da quattro finestrelle, e chiuse la porta dietro di loro. Di fianco all'entrata vi era un mestolo dal manico lungo e due secchi, uno dei quali pieno di acqua, mentre l'altro era pieno di sassi incandescenti di colore rosso scuro con i quali Fingers si scottò all'altezza dei polpacci e dei ginocchi quando gli passò vicino. Afreyt versò due mestoli e mezzo di acqua sulle pietre incandescenti che si misero a sfrigolare producendo nuvole di vapore. Poi si sedette sul terzo gradino e Fingers la seguì. Intuendo la sorpresa della ra-

gazza, che pareva leggermente preoccupata all'aumentare del calore, le disse: «Dà un po' fastidio al cuore, non è vero? Non aver paura ad inspirare a fondo. Scendi di un gradino se ti dà fastidio.»

«Sì, è vero» ammise Fingers, ma rimase seduta al suo posto.

«E ora raccontami degli usi sconci di Ilthmar e di quel suo tremendo dio Ratto» le chiese Afreyt. «Come viene raffigurato?»

«Come un uomo, signora, con la testa di topo e una lunga coda sottile. Durante le cerimonie, i suoi sacerdoti indossano una maschera da topo e portano addosso una lunga frusta di pelle che sembra proprio la coda di un topo, nudi o vestiti a secondo del tipo di cerimonia.»

«Come si spiega questo rapporto tra gli uomini e la specie dei ratti?» chiese Afreyt.

«Nell'antichità, quando i ratti avevano le loro città in superficie, attaccarono e fecero schiavo un popolo di giganti, gente come noi, signora, degli esseri umani. Successivamente, nel corso di numerose rivolte e repressioni i ratti trasferirono le loro città sottoterra per avere maggiore libertà e per permettere agli uomini di sviluppare e perfezionare la propria cultura in tutta tranquillità, continuando, tuttavia, a mantenere il completo dominio sui loro schiavi.» La voce della ragazza si era fatta pensierosa. La sua mano sinistra giocherellava con una conchiglia bianca incastonata in un'asse di legno grigio dove gocciolava il loro sudore. Lì vicino c'era un minuscolo foro di tarlo della grandezza di un dito, nel quale ella continuava ad infilare il suo mignolo, che vi entrava alla perfezione. Riprese a spiegare: «Esiste una magia nera conosciuta solo dagli iniziati (io e mia madre non lo siamo mai state) che permette ai ratti e ai loro alleati di trasformarsi, assumendo le dimensioni di topo o di essere umano. I profeti dei ratti e gli alleati principali tra il genere umano sono enumerati tra i loro santi, di cui quelli canonizzati più di recente sono San Hisvin di Lankhmar e sua figlia Santa Hisvet. Lankhmar di Sotto è la capitale dei ratti, nonostante, a differenza di Ilthmar, la venerazione del dio Ratto sia proibita a Lankhmar di Sopra.»

Afreyt allungò a Fingers una spazzola dalle setole dure e le volse la schiena, in modo che la ragazza in ginocchio potesse frizionare agevolmente. La donna le chiese: «Hai mai visto delle raffigurazioni di quella santa a Ilthmar?»

«Sì, signora, c'è una statua in legno che la raffigura nella piccola cappella a lei dedicata nel Tempio dei Ratti vicino al porto. I ratti sono stati anche i primi marinai ed hanno poi insegnato questa arte agli uomini. È raffi-

gurata nuda con i capelli raccolti in una lunga treccia che le arriva fino ai piedi e con otto piccole e graziose mammelle di topo: due all'altezza del seno, altre due sotto lo sterno, due all'altezza dell'ombelico e due vicino al pube, proprio sopra l'inguine.»

«Che abbondanza! C'è da chiedersi se sia il caso di invidiarla o compatirla» disse ridendo Afreyt.

«Il suo culto è estremamente popolare, signora» rispose quasi sulla difensiva Fingers, mentre continuava a sfregarle la schiena. «Si dice che abbia ai suoi ordini dei demoni e che abbia goduto dei servigi della Regina Frixifrax di Arilia.»

Afreyt si mise a ridere. «A dire la verità, bambina, sarei stata propensa a considerare tutta la tua storia un'immensa sciocchezza, come più della metà delle storie che circolano sull'isola, se tutto quello che mi hai appena raccontato non concordasse alla perfezione con quanto mi ha narrato Fafhrd della sua più grande avventura assieme al Capitano Mouser (anche se a sentir loro ce n'è stata più d'una) durante gli ultimi giorni del regno del Sovrano Glipkerio, quando vi fu un'invasione di ratti armati nella Città di Lankhmar, insieme ad innumerevoli altri strani eventi. A quanto pare, in tutto questo era coinvolto anche il malvagio mercante di grano Hisvin e la sua scandalosa figlia Hisvet, entrambi alleati dei ratti che portavano gli stessi nomi dei due santi del tuo strano racconto.»

«Sono grata che sua signoria creda almeno in parte al mio racconto, peraltro quanto mai veritiero» ribatté offesa Fingers. «Potrò forse essere un po' credulona, signora, ma non sono mai stata una bugiarda.»

Afreyt si girò sorridendo. «Non essere così seria, non volevo mettere in dubbio la tua parola» cinguettò Afreyt. «Dammi la spazzola e girati!»

La ragazza ubbidì sedendosi di fronte alle due finestrelle di corno che si affacciavano all'esterno e dalle quali si poteva intravedere il pallido chiarore della luna che stava nascendo. Afreyt passò la spazzola sopra un pezzo di sapone verde e si mise al lavoro, dicendo: «Nel corso di quei famosi scontri tra ratti e uomini a Lankhmar (tutto questo successe almeno dieci anni fa, dovevi essere ancora una bambina a Tovilyis), il Gray Mouser fu costretto a fingere di essersi innamorato di questa Hisvet, o almeno così mi ha raccontato Fafhrd, inseguendola attraverso tutta una serie di trasformazioni magiche da Lankhmar di Sopra a Lankhmar di Sotto e viceversa. Il suo vero amore a quel tempo era una schiava di stirpe reale di nome Reetha, o almeno lei fu la donna con la quale poi egli rimase. A quel tempo la compagna di Fafhrd era una donna-guerriero ghoul di nome Kreeshkra,

uno scheletro vivente, visto che la carne dei ghouls è invisibile. A dir la verità, ci sono volte in cui non so se devo credere a tutto quello che mi racconta Fafhrd, mentre il Mouser si vanta di essere un gran bugiardo.»

«Ho sentito dire che i ghouls mangiano la gente» osservò Fingers, lasciandosi sfregare la schiena. «E molto tempo dopo ho sentito parlare anche dell'ultima guerra dei ratti di Lankhmar. Friska me lo raccontò a Ilthmar dopo che avevamo abbandonato Tovilyis, quando mi raccomandava di non credere a tutto quello che ci raccontavano i sacerdoti dei ratti.»

«Friska?» ripeté Afreyt, smettendo di sfregarle la schiena.

«Era il nome di mia madre quando era ancora schiava a Quarmall, prima che scappasse a Tovilyis, dove sono poi nata io. Non lo ha quasi mai più usato dopo la sua fuga e in effetti non credo di averlo mai nominato prima.»

«Capisco» disse Afreyt con sguardo assente, come se le fosse improvvisamente venuto in mente qualcosa.

«Avete smesso di sfregarmi la schiena» le disse la ragazza.

«Perché ho finito» le rispose Afreyt. «È tutta rosa. Dimmi, piccola, tua madre scappò da Quarmall da sola?»

«No, signora, era insieme a un'amica, Ivivis, che ho sempre chiamato zia a Tovilyis» le spiegò Fingers girandosi in modo da essere di nuovo rivolta verso la stretta porta grigia di cui si potevano distinguere i contorni attraverso il vapore che andava ormai diradandosi. «Furono aiutate a fuggire da Quarmall dai loro due amanti, due cavalieri mercenari un tempo al servizio di Quarmal e dei suoi due figli. Non è facile la fuga dal mondo oscuro di Quarmall, signora, da quelle caverne profonde e misteriose. Chi riesce a scappare viene sempre catturato o muore per strane cause. Nei porti che costeggiano il Mare Interno... voglio dire Lankhmar, Ilthmar, Kvarck Nar, Ool Hrusp, Quarmall è considerato un luogo leggendario come l'Isola della Brina.»

«Che cosa accadde ai due cavalieri che erano gli amanti di tua madre e di tua zia e che le aiutarono a fuggire?» chiese Afreyt.

«Ivivis litigò con il suo amante e appena arrivò a Tovilyis aderì alla Corporazione delle Donne Libere. Per mia madre si avvicinava il suo momento (ovvero il *mio*) ed ella scelse di rimanere con la sua amica. Il suo amante (mio padre) le lasciò del denaro e le giurò che un giorno sarebbe ritornato, ma ovviamente questo non è mai accaduto.»

All'improvviso qualcuno bussò ripetutamente alla porta; Gale entrò e richiuse la porta dietro di sé guardandosi attorno con aria curiosa attraverso

le nuvole di vapore.

«Zio Fafhrd è tornato?» domandò. «Perché non mi avete svegliato? Fuori ci sono i suoi vestiti, zietta!»

«No, non ancora» le rispose Afreyt. «Ma abbiamo trovato qualche indizio, almeno così sembra. Dopo che voi due vi siete addormentante, May mi ha portato la cintura di Fafhrd dicendo di averla trovata appesa ad un cespuglio, come se fosse caduta dal cielo. Sono state proprio queste le sue parole, anche se non aveva ascoltato il vostro racconto. L'ho mandata subito a ispezionare la zona insieme ad altri e io stessa mi sono unita alle ricerche. Ben presto abbiamo scoperto i suoi stivali, uno era addirittura caduto su un tetto, il pugnale e la sua ascia, che aveva spezzato in due la banderuola della sala del consiglio.»

«Li ha gettati per alleggerire la nave quando è arrivato al di sopra della nebbia» fu la conclusione di Gale.

«È la migliore delle ipotesi che abbia sentito finora» disse Afreyt allungando il mestolo a Gale. «Versa un po' d'acqua sui carboni accesi per fare più vapore» le ordinò.

La ragazzina ubbidì. Vi fu un tenue crepitio e la stanza si riempì nuovamente di vapore.

«Forse sta aspettando la notte, in modo che scenda di nuovo la nebbia» suggerì Gale. «Sono molto più preoccupata per lo zio Mouser.»

«I lavori continuano ed è stata ritrovata un'altra traccia, un *tik* di ferro, moneta di poco valore a Lankhmar, di quelle che il Gray Mouser è solito portare con sé. Così mi ha raccontato Cif quando questo pomeriggio è venuta a lavarsi e a cambiarsi mentre voi due dormivate ancora. Hanno avuto qualche difficoltà con l'aria, ma tua zia è riuscita a trovare una soluzione.»

«Lo troveranno» la rassicurò Gale.

«Condivido le tue speranze per i due Capitani» si intromise Fingers, ritrovando il suo tono formale.

«Fafhrd sta bene» osservò fiduciosa Gale. «Credo che abbia bisogno della nebbia per muoversi lassù, almeno fino a che non si abituerà a fluttuare bene. La nebbia sarà di ritorno prima dell'alba: allora potrà scendere.»

«Gale crede che suo zio possa fare di tutto» spiegò Afreyt sfregandole vigorosamente la schiena. «È il suo eroe.»

«Certo che lo è» ammise in tono aggressivo Gale. «Dato che è mio zio non ci sarà mai nulla tra noi due che possa rovinare il nostro rapporto quando sarò grande.»

«In effetti un eroe ha molte amanti: prostitute, innocenti, principesse»

osservò ingenuamente Fingers. «È una delle prime cose che mi ha insegnato mia madre.»

«Friska?» si informò Afreyt.

«Friska» confermò Fingers, cercando poi di fare un complimento che potesse rispecchiare l'atmosfera che si era creata tra di loro: «Devo dire, signora, che ammiro tantissimo la vostra freddezza e la mancanza di gelosia nei confronti delle precedenti storie d'amore del vostro amante, perché il Capitano Fafhrd è sicuramente un eroe, l'ho sospettato fin dal momento in cui ha preso la decisione di scavare per ritrovare il suo amico7 spingendo tutti noi ad aiutarlo. Ne sono poi stata più che certa quando l'ho visto innalzarsi gioiosamente verso il cielo per salvare il suo amico.»

«Non saprei» rispose Afreyt guardando Fingers in modo alquanto strano, «soprattutto per quanto riguarda la mia freddezza nei confronti di rivali in amore di qualsiasi età e condizione. Anche se è vero che Fafhrd, a sentir lui, ha avuto tantissime amanti (e lo stesso vale per il Mouser) e non solo del genere che tu hai menzionato, ma anche più strane come Kreeshkra dei ghouls e quella completamente invisibile sulla montagna, la Principessa Hirriwi e, per il Mouser, quella Hisvet dagli otto seni, ogni genere di donne, dai demoni alle sirene o ai fantasmi.» Cominciando a scaldarsi, continuò: «Ma credo che Cif ed io rappresentiamo per loro un buon partito, per lo meno per quanto riguarda la qualità, se non per la quantità. Abbiamo amato anche noi degli dèi, o almeno ci siamo date da fare per dare loro piacere» aggiunse come per correggersi, sentendosi un po' in colpa.

Ascoltando esterrefatta questa conversazione, Gale si sentì un poco a disagio. Fingers le mise un braccio attorno alle spalle e le disse: «Quindi vedi, mia cara, è meglio avere un eroe solo come amico e zio, non trovi?»

Afreyt non riuscì a trattenersi dall'osservare: «Non ti sembra di esagerare con questo atteggiamento da vecchia zia?» Poi, ricordandosi della situazione di Fingers, si fece seria e aggiunse: «Mi stavo dimenticando... tu sai a cosa mi riferisco.»

Fingers annuì gravemente ed emise un sospiro che le sembrava adatto ad una-schiava-contro-il-suo-volere. Poi lanciò un urlo: Gale le aveva tirato i capelli.

«Non so per quanto riguarda lo zio Fafhrd» disse Gale, facendole una smorfia, «ma nel tuo caso sono sicura di volerti come amica e non come zietta!»

«Adesso è ora di smetterla di parlare di eroi e donne diaboliche, meglio tornare a preoccuparci seriamente dei nostri due uomini» disse Afreyt e

approfittò di quel momento per annunciare: «Venite che vi risciacquo.»

Sollevando il contenitore versò un po' di acqua sulle loro teste, l'una bionda e l'altra rossiccia, e poi ne rovesciò il resto sulla propria.

23

Se ritorniamo per un attimo all'inizio di quella tetra giornata così movimentata, troviamo Fafhrd in cammino verso occidente, illuminato dalla luce della lampada appesa al suo uncino, ancora in preda a quella sensazione di estrema leggerezza sia fisica che mentale che lo aveva stupito ed allarmato, mentre attraversa il Grande Prato gelato, diretto verso Porto Salato, ancora immersa nella nebbia poco prima dell'alba. La preoccupazione per le condizioni disperate del Mouser, il desiderio egoistico di liberarsi di quel peso e la speranza che potesse accadere un miracolo che lo aiutasse a trovare una soluzione a un problema così difficile: erano queste tre sensazioni a confondersi nella sua testa, senza concedergli un attimo di respiro. Sollevò la fiasca che teneva nella mano destra, la avvicinò alle labbra, afferrò con i denti il sughero e lo tolse, concedendosi due generose sorsate che gli scesero giù in gola bruciando come tizzoni ardenti.

Poi, cedendo a un impulso inaspettato e incontenibile, provocato forse da quelle due ondate di fuoco, si mise a scrutare il cielo al di sopra la nebbia.

Ed ecco: il miracolo! Un'ampia scia luminosa attraversava il pallido cielo, là dove il sole stava per sorgere, richiamando la sua attenzione su una piccola flotta di nuvole in movimento. Si mise a esaminare quelle cinque forme grigio-perlacee dai contorni bianchi, riscoprendo la vista acuta della sua giovinezza. La nuvola al centro sembrava un'enorme imbarcazione con tanto di castello di poppa, spinta da una sola vela traslucida che si gonfiava dolcemente verso di lui, apparentemente come il galeone del Regno delle nuvole di Arilia, ormai non più leggenda.

Come se nei suoi orecchi fosse risuonato un dolce richiamo, infinitamente seducente, quello della campana d'argento che scandiva i turni di guardia su quel vascello, si ricordò all'improvviso che al comando di quella nave vi era una delle sue amanti, la Regina Frix. Decise quindi di raggiungerla; tutte le sue preoccupazioni legate al Mouser e a quello che Afreyt e i suoi uomini si aspettavano da lui svanirono come per incanto, e smise di preoccuparsi per Fingers e Gale che lo stavano seguendo. Si librò alto nel cielo, leggero come ai bei tempi, quando prima dell'alba partiva

per le sue battute di caccia a Cantuccio Freddo. Trangugiò un altro sorso di acquavite e cominciò a salire.

Quando Fafhrd ripensava alle donne che aveva amato seriamente (e difficilmente era in grado di amare in altro modo), finiva sempre per dividerle in due gruppi: le compagne-amanti e le fanciulle-amate. Le prime erano donne impavide, sagge, misteriose e talvolta persino crudeli; le altre, al contrario, erano timorose, adorabili, belle e in genere fedeli fino all'esasperazione. Ma tutte erano state, o almeno gli erano sembrate, giovani e belle, e le compagne-amanti si erano dimostrate abilissime in questo.

Stranamente, però, erano le fanciulle-amate a dimostrarsi più adatte delle altre ad essere vere amiche, disposte a dividere con lui ogni piccola cosa, gioie e dolori, giorno dopo giorno: per quale ragione allora erano le prime a sembrargli più amiche? Quando gli capitava di domandarselo, cosa che faceva di rado, tendeva a giustificare la cosa pensando che le compagne-amanti erano più obiettive e logiche, come la maggior parte degli uomini, o per lo meno come lui, cosa che riteneva estremamente pregevole, fatta eccezione per quelle volte in cui il loro realismo e la loro logica arrivavano al punto di dimostrarsi spiacevolmente dolorose. E questo rivelava senza dubbio il loro lato di crudeltà.

Molto spesso queste donne sembravano avere un'aureola soprannaturale e celestiale che le circondava. Il loro atteggiamento aveva contemporaneamente qualcosa di demoniaco e qualcosa di divino.

La prima fanciulla amata da Fafhrd era stata la sua compagna di infanzia Mara, che egli aveva messo incinta, per poi abbandonarla per la sua prima compagna-amante, l'attrice girovaga e ladra mancata Vlana, una di quelle non soprannaturali, le cui uniche stranezze erano il palcoscenico e il crimine.

Tra le altre donne soprannaturali e celestiali c'erano Kreeshkra, guerriera ghoul, un meraviglioso scheletro vivente dalla carnagione trasparente, e l'invisibile Principessa Hirriwi della Rampa delle Stelle, visibile solo quando si tingeva la pelle o ricorreva a stratagemmi, come quello di immergersi in un bagno di petali di rosa prima di essere toccata da un amante.

Esempi di fanciulle-amate erano invece Luzy di Lankhmar, la bionda imbrogliona Nemia del Dusk (non tutte erano in effetti in pace con la giustizia) e la pusillanime e vivace Friska, che egli aveva salvato contro la sua volontà dalle crudeltà di Quarmall, perché infatti, venuta a conoscenza del suo piano, ella gli aveva detto: «Riportami nella camera della tortura.»

Ma di tutte le sue compagne-amanti, la prima nel suo cuore era rimasta l'ex-schiava e guardiana di Hisvet, la deliziosa Frix, alta e flessuosa, dai folti capelli neri, ora divenuta nuovamente Regina Frixifrax di Arilia, anche se era forse *troppo* alta e slanciata (come del resto sapeva che la stessa Hisvet, anche se crudele e senza cuore, era rimasta la favorita del Mouser).

La cosa che più lo aveva colpito in Frix era il fatto che il suo amore fosse sempre discreto e, persino nei momenti di massima estasi o di estremo pericolo, ella dimostrava una visione della vita impavida e del tutto spassionata che le permetteva di vedere il mondo come un grande melodramma, al punto di spingerla a impartire ordini anche fuori dalla scena, fosse anche ai partecipanti di un'orgia o di una mischia furibonda.

Ovviamente queste elucubrazioni lasciavano da parte Afreyt, senza dubbio la migliore, nonché attuale, compagna-amante, più abile di lui nel tiro con l'arco, dolce e saggia: una donna ammirevole, capace anche di andare d'accordo con il Mouser.

Ma Afreyt, anche se estremamente dotata, era pur sempre umana, mentre la demoniaca e divina Frix brillava di poteri soprannaturali. Proprio in quel momento, dopo un altro generoso sorso di acquavite, gli apparve miracolosamente davanti a bordo della sua nave-nuvola, come una statua intagliata nell'avorio bianco, mentre con la mano lo salutava e gli porgeva il benvenuto. Questa meravigliosa apparizione risvegliò nuovamente la sua memoria, ricordandogli quando si era ritrovato insieme a lei in un castello in cima ad una montagna, dove insieme avevano ingegnosamente spiato due delle sue cameriere, alte e flessuose come lei, mentre si trastullavano a vicenda, per poi unirsi a loro in simpatici passatempi.

Quella visione, unita ai ricordi che erano affiorati alla memoria, lo fecero sentire leggero come l'aria, aumentando la distanza che lo separava da lei, così che i due balzi seguenti lo portarono dentro un banco di nebbia, immerso fino alla vita, mentre il terzo sembrava non finire mai. Diede fondo al contenuto della fiasca e poi la scagliò insieme alla lampada dietro di sé. Si mise a nuotare, con il viso immerso nel banco di nebbia, trattenendo il respiro mentre muoveva le gambe come se fossero state la coda di un pesce.

Si sentì invadere di gioia quando si rese conto che stava salendo sul fianco di una lunga ondata perfettamente immobile in un oceano di schiuma. Ben presto le potenti bracciate lo portarono al di sopra della nebbia. Si trattenne dal guardare in basso, mantenendo lo sguardo fisso sul quella meravigliosa imbarcazione bianca, concentrando tutta l'attenzione e le energie

sul volo. Sentiva i deltoidi e i muscoli pettorali gonfiarsi ed allungarsi mentre le braccia si trasformavano in ali e pian piano assimilò il ritmo del volo.

Notò che, nonostante stesse ancora salendo, stava deviando verso sinistra dato che il suo uncino forniva minor resistenza all'aria di quanta ne offrisse in effetti la mano destra. Tuttavia, invece di correggere la rotta, egli continuò senza preoccuparsi, sicuro che il movimento lo avrebbe condotto a compiere un ampio cerchio attorno alla nave mentre il suo obiettivo diventava sempre più vicino.

E così fu. Si accorse che, mentre continuava a salire in ampie spirali, erano apparsi cinque gabbiani bianchi che volteggiavano attorno a lui alla stessa distanza, come i vertici di un pentagono. L'idea di essere scortato lo riempiva di gioia.

Si trovava ora nella quinta spirale, vicino ormai alla meta, pronto a scorgere la nave-nuvola mentre gli veniva incontro alla sua sinistra; si accorse allora che i raggi del sole cominciavano a diventare troppo caldi, quasi fastidiosi. Stava scegliendo le parole più appropriate per salutare la sua amante eterea, quando all'improvviso si ritrovò in una zona d'ombra e qualcosa di duro lo colpì dietro la nuca facendogli quasi perdere i sensi.

La prima reazione a questo assalto inaspettato fu quella di voltarsi indietro, con lo sguardo rivolto verso l'alto.

Un'immensa massa grigio-perlacea dalla forma leggermente arrotondata e sospinta dal vento era sospesa proprio sopra di lui, fuori ormai dalla sua portata, come scoprì annaspando inutilmente nell'aria con la mano e poi con l'uncino nel tentativo di raggiungerla. Sembrava spostarsi lentamente di lato, e Fafhrd era andato a urtare contro lo scafo di quella nave-nuvola, rimbalzando lontano.

La reazione successiva, quando ormai il dolore alla testa andava diminuendo e pian piano riacquistava la vista, fu un vero e proprio sbaglio da parte sua: infatti, egli abbassò lo sguardo.

L'Isola della Brina si trovava sotto di lui, poteva distinguerne in lontananza l'estremità sud-occidentale, quasi invisibile per l'enorme distanza: la città e il porto con i suoi minuscoli tetti rossi e gli alberi delle navi dagli ampi pennoni simili a stuzzicadenti che spuntavano oltre la sottile coltre di nebbia, la costa rocciosa verso occidente, lo stretto promontorio a oriente, mentre a settentrione il Grande Maelstrom si agitava furiosamente con i suoi gorghi minacciosi.

Quella vista lo raggelò. Non riuscì a far altro che sbattere le ali, o meglio

le braccia, muovendo nervosamente le gambe e riprendendo il volo per poter atterrare delicatamente sul ponte della nave-nuvola e profondersi in un inchino davanti a Frix. Il colpo aveva inibito i ritmi aviari, come se non li avesse mai nemmeno conosciuti. Lo aveva nauseato, riportandolo da un piacevole stato di ebbrezza ad una sgradevole sensazione di rigetto. Invece di sentirsi padrone dell'aria si sentiva come momentaneamente incollato lassù, sospeso a quell'altezza grazie a qualche magia, ma talmente inconsistente che alla prima mossa sbagliata avrebbe potuto spezzare il sottile legame che lo teneva lassù, facendolo precipitare giù, giù, sempre più giù!

Il suo istinto marinaresco lo spinse ad alleggerire la nave: si trattava dell'ultima risorsa quando un vascello stava per affondare e quindi, probabilmente, la cosa più saggia da fare quando si rischiava di precipitare. Con estrema cautela e massima determinazione iniziò una serie di lenti contorcimenti per arrivare a toccare con la mano e con l'uncino prima i piedi, poi la cintura, il collo e così via, in modo da liberarsi di qualsiasi peso superfluo *senza* rischiare di compiere movimenti sbagliati che avrebbero potuto causare la sua caduta.

Così facendo, aveva anche la possibilità di concentrare tutta l'attenzione sul proprio corpo e sullo spazio immediatamente circostante, così da non avere la tentazione di guardare in basso e rischiare gli spasimi della vertigine.

Si liberò lentamente degli stivali, dell'ascia, del pugnale, dei foderi, e poi ancora della borsa e della cintura dalle borchie di ferro, accorgendosi che tutti quegli oggetti fluttuavano per qualche metro e poi, tutto d'un tratto, precipitavano e sembravano svanire all'istante come se attorno a lui vi fosse una sorta di sfera magica.

Non si fidava.

Lo stormo di gabbiani continuò a volteggiare lì attorno fintanto che non si fu liberato da tutto ciò che lo appesantiva, ma quando continuò a svestirsi di tutti gli abiti (non era certo il caso di avere mezze misure), lo stormo ruppe la formazione, forse offeso dal comportamento impudico di Fafhrd o attirato da quegli oggetti svolazzanti. I gabbiani si lanciarono su ogni pezzo di tessuto, accompagnando le loro evoluzioni con urli rauchi e striduli, afferrandoli con il loro becco aguzzo come se volessero ribadire l'onore dello squadrone.

Fafhrd prestò scarsa attenzione a queste evoluzioni aeree, concentrato com'era ad evitare qualsiasi movimento troppo incauto e brusco.

Alla fine si ritrovò completamente nudo, fatta eccezione per un solo par-

ticolare che dava un'ottima dimostrazione dell'importanza che aveva assunto per lui l'uncino, con tanto di cappuccio di pelle e sughero, che ormai Fafhrd considerava come una vera e propria mano, guardandosi bene, quindi, dal liberarsene con il resto del suo abbigliamento.

Ma dovette spogliarsi completamente prima di rendersi conto di quale potesse essere un altro modo per "alleggerire la nave". Stava ammirando il fulgore dorato del potente getto di urina che creava un arco sopra di lui, oltre il suo campo visivo (in un primo momento lo aveva colpito negli occhi, ma poi aveva corretto il tiro), quando si rese conto che nel corso di quest'ultima operazione, per liberarsi di quell'impellente emergenza, aveva oltrepassato l'ombra dello scafo della nave-nuvola, immerso completamente nella luce del sole che fortunatamente aveva ovviato al problema del freddo che adesso avrebbe potuto sentire, dopo essersi liberato anche dell'ultimo indumento.

Ma dov'era finito il vascello-nuvola di Arilia? Si guardò attorno e finalmente lo vide: il ponte, che aveva la stessa lunghezza di quello della sua nave, si trovava qualche centinaio di metri *sotto* di lui. Nel frattempo, egli stava risalendo lentamente a sinistra dell'albero maestro che sembrava quasi invisibile, dove si erano appollaiati i cinque gabbiani intenti a fare a brandelli con gli artigli e col becco i suoi indumenti, molto più simili ora a rapaci cormorani, che lo osservavano ogni tanto con aria di disgusto.

All'improvviso, una nuova paura di segno completamente opposto si impadronì di Fafhrd: egli temeva di continuare inesorabilmente a salire, sempre più in alto, fino a che tutto sotto di lui non fosse diventato minuscolo, fino a raggiungere le cime più alte, perennemente ricoperte dai ghiacci, dove sarebbe inevitabilmente morto assiderato. Che stupido era stato a liberarsi di *tutti* i vestiti; evidentemente era stato colto dal panico, questo era certo! Oppure avrebbe potuto venir divorato da mostri immaginari che vivevano a quelle altitudini, come le invisibili mosche giganti che aveva incontrato per la prima volta sulla Rampa delle Stelle o forse, perché no, avrebbe potuto raggiungere le stelle misteriose, se non fosse morto prima di sete e di fame o accecato dalle stelle stesse o, ancora, per la paura di soffrire qualunque triste destino esse avessero riservato agli avventurieri imprudenti.

A meno che, ovviamente, non avesse avuto la fortuna di incontrare prima la luna o il Regno segreto (ed invisibile?) di Arilia, se si fosse mai trattato di qualcosa di più di una grande flotta di navi-nuvola.

Improvvisamente rammentò che una nave di questo genere si trovava a

portata di mano, e che in essa egli aveva nutrito grosse speranze prima che l'acquavite terminasse il suo effetto su di lui.

Dopo un breve attimo di esitazione, durante il quale aveva temuto di essersi definitivamente allontanato o che la nave si fosse completamente dissolta, si sentì sollevato nel vedere che stava ancora galleggiando poco più sotto, anche se si trovava più lontana di qualche centinaio di metri rispetto a dove l'aveva avvistata l'ultima volta. Gli sembrava infatti questa la distanza che lo separava dall'albero maestro sul quale erano appollaiati i cinque gabbiani-cormorani che con piglio vendicativo continuavano a fare a brandelli i suoi indumenti, anche se i loro strilli erano completamente cessati.

Cercò con gli occhi Frix sul vascello, ma quella bellezza seducente era scomparsa alla vista: non riusciva ad individuarla da nessuna parte e cominciava a dubitare che fosse mai stata presente, e che invece fosse solo il frutto della sua fervida immaginazione.

Tuttavia riuscì a cogliere la presenza di una sesta figura arrampicata sulle sartie, accanto ai gabbiani, quella di una giovane donna che gli voltava le spalle, appoggiata alle friselle e con le braccia distese come ad esporsi ai raggi del sole. Indossava una corta camicia di pizzo bianco, era scalza e portava appesa al collo una piccola tromba d'argento ricurva. Era troppo piccola per essere Frix e per giunta aveva i capelli biondi invece che lunghe trecce nere.

«Ehi!» esclamò Fafhrd, senza alzare eccessivamente la voce, perché nonostante la paura di poter salire all'infinito lo preoccupasse seriamente, era ancora convinto che qualsiasi movimento brusco avrebbe avuto conseguenze disastrose per lui. Il fatto di alzarsi di qualche metro non lo aveva rassicurato sul fatto che non sarebbe più caduto, soprattutto quando il suo sguardo cadeva nel vuoto.

La donna sembrò non prestargli alcuna attenzione, anzi, non diede neppure segno di averlo visto.

«Ehi!» ripeté Fafhrd, alzando leggermente la voce, ma anche questa volta non ottenne alcuna risposta, se non uno sbadiglio.

«Ehi!» tuonò Fafhrd dimenticandosi di tutte le sue paure circa i possibili effetti della sua voce.

Lentamente la ragazza si voltò e sollevò il viso in direzione di Fafhrd. Niente di più.

«Ragazza delle nuvole» disse Fafhrd, cercando di usare un tono amichevole, anche se vi si poteva avvertire un'ombra autoritaria, «chiama sul pon-

te la tua padrona. Sono un suo vecchio amico.»

Ella continuò a fissarlo. Non fece niente di più, se non forse sollevare appena le sopracciglia con aria interrogativa.

Fafhrd le disse bruscamente: «Sono il Capitano Fafhrd del *Falco marino*» riferendosi alla sua nave ancorata nel porto dell'Isola della Brina. «E come puoi chiaramente vedere sono in pericolo. Informa il *tuo* capitano di quanto hai visto e capirai che mi conosce bene.»

Dopo averlo fissato ancora un po', la ragazza delle nuvole annuì con il viso imbronciato e scese lentamente dal ponte; si fermò ancora per guardarlo e poi si avviò verso il castello di poppa.

Fafhrd cominciò a innervosirsi. «Sbrigati, ragazza!» le urlò. «Se sono le formalità che vuoi, puoi dire alla Regina di Arilia che un vecchio amico le chiede rispettosamente immediata udienza.»

La ragazza si fermò sulla soglia del castello di poppa per lanciargli un'altra occhiata e poi gli chiese con voce stridula: «È stato il tuo rispetto a farti decidere di orinare sulla nostra nave?» e così dicendo sollevò il lembo della camicia e scomparve all'interno della nave.

Fafhrd iniziò ad imprecare, pur non essendoci nessuno ad ascoltarlo, a parte i gabbiani, e cercò di scendere dall'albero della nave sistemandosi a testa in giù, con il corpo capovolto, anche se gli ci volle un grosso sforzo di volontà per riuscire a scendere senza precipitare disastrosamente. Si tenne vicino al sartiame in modo da avere una possibilità di salvezza nel caso fosse accaduto il peggio.

Respirava con difficoltà ed era riuscito a scendere già di un quarto della distanza che lo separava dal ponte, quando la graziosa ragazza riemerse, seguita (finalmente!) da Frix, abbigliata come un capitano di amazzoni del mare in uniforme tropicale di pizzo bianco ricamata di fili d'argento, che metteva in evidenza il suo corpo snello, le sue morbide forme, la capigliatura nera e la carnagione dorata. I piedi della donna erano fasciati da un paio di lunghi e morbidi stivali bianchi di pelle di daino e in testa portava un cappello dalla tesa larga dello stesso materiale, ornato di piume di struzzo; in vita portava una cintura con borchie d'argento di pelle di serpente delle nevi da cui pendeva una sciabola lunga e sottile intarsiata d'argento.

Ella lanciò un'occhiata in direzione di Fafhrd che, completamente nudo, stava faticosamente cercando di scendere verso di lei. Mormorò una parola all'orecchio della ragazza, che portò la tromba d'argento alle labbra e iniziò a suonare un dolce e affascinante richiamo.

Al suono della tromba, provenienti dal castello di poppa, arrivarono sei

donne alte e snelle, molto simili a Frix nel portamento e anche nell'abbigliamento, fatta forse eccezione per le loro cinture che non erano ornate di borchie, dalle quali non pendevano spade, bensì tre oggetti che Fafhrd identificò in un piccolo pugnale, una minuscola borsa di pelo ed una piccola borraccia cilindrica. Avevano i capelli corti e ognuna di esse portava un cappello di colore diverso. Le sei donne si allinearono una dietro l'altra. Le seguiva una ragazza minuta che avrebbe potuto benissimo essere gemella della prima con la tromba; questa portava con sé una balestra da cui pendeva un rotolo di sottile filo d'argento. Frix le disse qualcosa puntando il dito verso l'alto. La ragazza si inginocchiò piegandosi all'indietro e lasciò cadere il rotolo di filo proprio di fianco a sé, poi prese la mira puntando su Fafhrd.

Fortunatamente, egli aveva indovinato le sue intenzioni nonché l'idea che aveva avuto la cara Frix, proprio mentre la freccia sibilava verso di lui.

Il dardo saettò verso l'alto, scagliato con la massima precisione, mentre il rotolo di filo si sdipanava velocemente senza aggrovigliarsi, e giunse a pochi centimetri dal viso di Fafhrd. Egli lo afferrò con la mano destra come se volesse catturare una vespa priva del pungiglione. Le sei donne afferrarono agilmente l'altro capo della fune argentata e cominciarono a tirare. Fafhrd sentì la corda tendersi senza spezzarsi e il suo corpo scendere mano a mano che le ragazze tiravano. Fu invaso da un senso di sollievo, come colui che si sente finalmente al sicuro tra le braccia dell'amore.

Il suo respiro divenne regolare, i muscoli si rilassarono e Fafhrd si sentì flessuoso (nell'accezione maschile del termine), come le sei deliziose creature che lo stavano tirando a terra a dispetto della sua naturale (anzi, innaturale) leggerezza. Dopo un ultimo movimento degli arti inferiori e un'oscillazione del braccio sinistro, egli si abbandonò nelle loro mani. Avrebbe potuto anche chiudere gli occhi, perché si sentiva finalmente rilassato, ma preferiva osservare la sua destinazione. La nave-nuvola era un magnifico vascello: più ne guardava le vele e le sartie e più gli sembrava vero.

Mentre si lasciava catturare come un pesce d'aria, gli erano venuti in mente i suoi amici sull'Isola della Brina, là sotto, e il Mouser sepolto ancora più in profondità sottoterra, e tutte le preoccupazioni e le sofferenze provate fino a quel momento. Ma non se n'era andato per sempre, non li aveva abbandonati, si disse più di una volta, stava soltanto cercando un attimo di sollievo.

Arrivato ora ad altezza dell'albero maestro, egli cominciò a pensare come doveva apparire agli occhi delle sue salvatrici. Decise di non aggrap-

parsi alle sartie, perché nessuno sembrava aspettarselo, e sarebbe potuto sembrare ridicolo come lo sarebbe stato decidere se scendere dalle sartie a testa in su o in giù. Perciò cercò solo di evitare di rimanervi impigliato. Non poteva fare molto per nascondere la sua nudità, se non comportarsi con grazia e con la massima dignità, senza contorcersi, tenendo le gambe unite come la coda di un pesce. Agitò l'uncino davanti ai cormorani (anzi, ai gabbiani), mentre passava loro accanto.

Quando aveva iniziato la discesa, le sue salvatrici gli erano apparse nient'altro che sei donne alte e flessuose, vestite allo stesso modo, che tiravano all'unisono con estrema grazia la corda alla quale si teneva aggrappato, ma ora cominciava a distinguere i loro lineamenti. La prima della fila, quella dal cappello color pesca, era una bionda dalle gambe lunghe e dalle movenze di leopardo delle steppe del deserto di Evamarensee (l'animale a quattro zampe più veloce di Nehwon) con seni piccoli e sodi come melograni. La camicia di pizzo bianco lasciava intravedere un corpetto rosa aranciato dello stesso colore del cappello. La ragazza era di nobile aspetto, con alte sopracciglia e occhi azzurri taglienti come il ghiaccio, guance scavate e un neo su quella di sinistra proprio vicino alla narice. Per Kos! Quella era Floy! Durante il suo penultimo incontro con Frix e le sue dame nel palazzo dei piaceri di Arilia, situato su una delle immense cime della catena montagnosa che circondava la costa settentrionale del continente meridionale di Nehwon, di fronte all'oceano equatoriale che delimita il pianeta, Fafhrd per scommessa si era lasciato legare, completamente nudo, così stretto da non poter nemmeno muovere un dito. Era poi rimasto a guardare Frix e Floy mentre erano intente nei loro giochi erotici, raggiungendo l'orgasmo prima da sole e poi insieme, lasciando libero corso alla fantasia e all'inventiva, mentre Floy recitava "Lo stupro di Santa Hisvet e di Skeldir" e Frix forniva un freddo resoconto clinico di tutti i loro movimenti con le reazioni che ne seguivano, fino a che Fafhrd, perdendo la scommessa, aveva anch'egli raggiunto l'orgasmo.

Ma l'attenzione di Fafhrd fu assorbita di nuovo dall'imminente discesa sul ponte. Allungando il braccio sinistro, agganciò con l'uncino una grisella e cominciò a tirare con forza verso il basso, facendo una specie di tuffo in avanti senza piegare i ginocchi, ed atterrò finalmente sulle piante dei piedi.

Poi, mantenendo la presa solo con l'uncino, si raddrizzò davanti alla ragazza con la balestra. Questa era di corporatura minuta e slanciata, quasi da acrobata, come le donne preferite dal Mouser; aveva la carnagione chia-

ra e sotto il pizzo della camicia pareva non indossasse indumenti colorati. Fafhrd mosse il capo in cenno di ringraziamento e le allungò sul palmo della mano la punta d'argento con la quale lo avevano trascinato sul ponte.

La ragazza lo prese senza esitazione, rimanendo impassibile, e gli diede in cambio un braccialetto d'oro, dell'esatta misura del suo polso. Era di un metallo malleabile e solido allo stesso tempo, che gli sembrò abbastanza pesante da controbilanciare quella strana leggerezza.

«Grazie, arciere» le disse. La ragazza annuì e iniziò a riavvolgere il filo sulla bobina che le altre ragazze con i cappelli di diversi colori (la guardia colorata di Frix?) avevano lasciato cadere sul ponte.

Il fatto di aver identificato Floy gli aveva rinfrescato la memoria e gli aveva permesso di riconoscere anche le altre due ragazze subito dietro di lei, quella dal cappello verde chiaro e quella dal cappello giallo. Si era quindi rivolto a loro: «Salute a te, cara Bree, e anche a te, dolce Elowee.»

Entrambe gli avevano sorriso con aria circospetta, ma nessuna delle due si era azzardata a rispondergli. Bree scosse leggermente il capo, inarcando le sopracciglia, ed Elowee volse lo sguardo in direzione dell'altra estremità della fune, dove si trovava Frix, ammiccando come per avvertirlo: «È di cattivo umore, stai attento!»

Fafhrd si ricordò della prima volta che aveva incontrato quelle due, senza ancora conoscerle, e cioè quando lui e Frix, con una coppa di vino tra le mani avevano deciso di spiare in segreto per risvegliare i loro appetiti sessuali. Erano entrati in un salone buio e la Regina dell'Aria lo aveva condotto in un angolo della sala dove sul pavimento vi era una finestrella circondata da cuscini neri, dalla quale si poteva vedere una piccola stanzetta illuminata da file di candele. Attraverso una grata dipinta avevano osservato le due vivaci creature dalle lunghe gambe intente ad appagare i propri istinti erotici. Bree, entusiasta e prepotente, dava ordini precisi a Elowee che, timidamente, in certo modo surriscaldata (quelle candele!) protestava indignata.

Le due amanti erano inginocchiate una vicino all'altra e si baciavano, accarezzandosi i piccoli seni e stuzzicando i larghi capezzoli, mentre una mano scendeva in una carezza più eccitante e più intima. Dopo un po' Frix aveva cominciato a sussurrare nell'orecchio di Fafhrd come le due amanti avrebbero potuto adeguare le loro carezze se fosse stato lui il loro compagno. Egli l'aveva redarguita osservando che le due ragazze avrebbero potuto sentirli, ma lei lo aveva rassicurato dicendogli che i loro orecchi erano stati spalmati con un unguento che riduceva l'udito. Solo molto più tardi

Fafhrd aveva scoperto che le cose non erano state un segreto e che le protagoniste non erano poi così ignare come gli erano sembrate.

«Quel buco era caldo come l'inferno» gli aveva confidato Bree in seguito, durante una delle loro orge, «ma Frix aveva insistito che ci mettessimo lì, così non avresti avuto problemi a vederci da dietro la grata. È una maniaca dei piccoli dettagli. Ah, che cosa non abbiamo dovuto sopportare per stuzzicare il vostro desiderio e soddisfare una padrona incontentabile! Elowee si è perfino bruciata con la cera bollente. È un miracolo che non sia andato a fuoco l'intero palazzo del piacere.»

Ma ora i velati avvertimenti di Bree e di Elowee circa l'umore di Frix avevano indotto Fafhrd a pensare al proprio aspetto e all'impressione che avrebbe dato di sé. Decise che era necessario assumere un atteggiamento più sobrio e dignitoso. Si raddrizzò completamente, rallentò il passo e fece scivolare il bracciale d'oro lungo la mano con apparente noncuranza, sistemandolo in modo che fungesse da foglia di fico.

Gli era tuttavia estremamente difficile mantenere quella serietà innaturale e per poco non scoppiò in una sonora risata quando si rese conto che le altre tre ragazze del gruppo altro non erano che le più vecchie compagne e amanti tra le donne di Frix: l'impetuosa Chimo dai capelli rosso fuoco; la maliziosa Nixi, dalla chioma corvina; e Bibi, dall'aspetto di santarellina, sempre alla ricerca di nuovi modi per apparire ingenua ed innocente.

Gli tornò in mente all'improvviso un idilliaco pomeriggio di vacanza ad Arilia, in cui giaceva supino con la testa appoggiata sulla coscia di Chimo che sedeva a gambe aperte, mentre Nixi era inginocchiata di fianco a lui e Bibi stava accovacciata al vertice del triangolo equilatero formato dalle gambe aperte di Fafhrd. Egli aveva più volte spinto il suo viso lungo la coscia di Chimo, andando a baciarle le labbra inferiori color rosso carminio, girando poi la testa dall'altro lato per baciare e succhiare i capezzoli leggermente rugosi del piccolo seno di Nixi, mentre Chimo li accarezzava con la mano destra. Bibi da parte sua si era presa cura del suo membro, mentre con la mano sinistra Chimo cercava di eccitare a sua volta la stessa Bibi, e così fino a che era stato invaso da un piacere così intenso da fargli sembrare che il tempo si fosse fermato.

Adesso, si disse, sembrava che si stessero creando le condizioni per un altro grande momento di estasi infinita come quelli già provati, se non addirittura superiore, e doveva stare attento a non mandare tutto all'aria con qualche rifiuto involontario o con una mossa sbagliata.

Proprio così, si rassicurò; le cose sembravano destinate ad una fine

grandiosa, un meritato premio nel grande gioco di alternanza tra epiche imprese e favori intimi che tutti gli eroi prima o poi vivevano o almeno sognavano, senza preoccuparsi di quando fosse disordinata ed irregolare la loro vita sentimentale.

Una volta riconosciute e salutate le sei giovani donne della guardia colorata di Frix, si ritrovò di fronte al capitano in persona scortato dal suo trombettiere, in piedi davanti all'invitante boccaporto del castello di poppa da cui si spargeva un profumo dolce ed invitante. In quella breve passeggiata, Fafhrd aveva riscoperto il senso del proprio peso, la sete e i suoi appetiti, disturbato appena dalla consapevolezza di non essere ben rasato e lavato.

Frix allungò verso di lui una mano fasciata da un guanto di trine. «Salute, vecchio amico» disse. «Benvenuto a bordo della *Dolce Aria*.»

«Grazie di cuore, mia cara» le rispose Fafhrd con garbo, «per la generosa ospitalità.»

«Spero vorrai farci compagnia di sotto» gli rispose, «dove ti aspettano grandi divertimenti. Le mie dame ti rinfrescheranno e ti sistemeranno mentre, se vorrai, potrai farci onore intrattenendoci con il racconto delle tue ultime avventure, delle tue imprese e delle nuove scorrerie.»

Fafhrd fece un cenno d'assenso col capo. Si rese conto che quella era la compagnia femminile più numerosa con la quale Frix lo avesse mai intrattenuto. Era davvero diventato un eroe da sette amanti? Anzi, addirittura nove, contando le due ragazze.

Sorridendogli amabilmente, Frix si girò per fargli strada. La ragazza con la tromba gli rivolse una smorfia divertita.

Fafhrd le seguì, convinto che le risorse di un vascello del piacere potessero essere senza dubbio maggiori di quelle di un palazzo.

Mentre quelle meraviglie dalle lunghe gambe lo attorniavano in perfetta intimità, si rese conto che gli oggetti che portavano appesi alla cintura erano in effetti una tazza, un grosso pennello da barba (la borsa di pelo) ed un rasoio.

24

Quando Fingers e Gale si furono rivestite, si precipitarono correndo giù per le scale dove trovarono Afreyt intenta ad esaminare un pezzo di carta tutto spiegazzato e macchiato, scritto con inchiostro violetto, sul quale si poteva ancora notare un pezzo di sigillo verde.

Gale le disse, con tono di rimprovero: «Zia Afreyt! Ma tu stai leggendo la lettera che Pshawri ti ha dato da conservare!»

Afreyt sollevò gli occhi dalla lettera. «I tuoi occhi sono molto attenti» osservò. «Vedi, bambina mia, è un diritto, anzi un dovere di noi adulti, soprattutto se donne, leggere qualsiasi documento ci venga affidato, in modo da poter essere in grado di conoscerne il contenuto se mai qualcuno dovesse rubarcelo o strapparcelo con la forza prima di averlo potuto restituire o consegnare al legittimo destinatario.» Così dicendo, ripiegò la lettera e la infilò nella camicia. Gale la guardò dubbiosa, mentre il viso di Fingers non lasciava trasparire alcuna emozione. Poi Afreyt si alzò. «E ora indossate il mantello e il cappuccio invernale» disse loro. «C'è bisogno di noi all'accampamento, ne sono sicura.»

Una folata di vento le colpì in pieno volto come una sferzata di aghi di ghiaccio non appena furono uscite nella notte rischiarata dalla luna, e un flebile canto melanconico risuonò fra i tetti dall'altra parte di Porto Salato, trasportato dal vento. Afreyt allungò il passo dirigendosi verso gli alloggi degli uomini al servizio dei due Capitani. Non c'era anima viva nei paraggi. Ad intervalli regolari, il vento riecheggiava tra le campane del Tempio, come un dio che mormorava nel sonno.

Nelle baracche le luci erano accese e ferveva un gran lavoro. Davanti all'entrata un carro era pronto a partire. Afreyt ordinò che fosse destinata a lei e alle ragazze, facendo pesare il proprio grado su Mannimark. Gale le lanciò un'altra occhiata disillusa mentre saliva riluttante a bordo. Fingers la prese invece con maggior disinvoltura imitando le maniere della donna.

«Ci sono messaggi da portare all'accampamento?» chiese Afreyt all'uomo con i baffi, estraendo la frusta. «Farò le tue scuse, sergente. Sono sicura che l'altro carro sarà presto di ritorno per caricarvi.»

«Non preoccupatevi, signora» rispose Mannimark, «verremo a piedi.»

«Molto bene, sergente.» Con un colpo di frusta e un allegro tintinnio di campanelli, il carro partì descrivendo un'ampia curva e dirigendosi controvento, lasciandosi alle spalle la luna. Le ragazze infilarono il viso nel cappuccio, mentre invece Afreyt lo sollevò per poter vedere meglio. A mano a mano che si avvicinavano al Tempio della Luna il rumore delle campane si faceva sempre più flebile; poi vi fu un rumore improvviso, ancora più profondo, come il rimbombo di un pesante trave che cadesse di schianto.

«La tormenta si fa più violenta» osservò Afreyt. «Sarà ancora peggio quando attraverseremo il Prato.»

Ben presto riuscirono a scorgere le luci dell'accampamento. Afreyt se-

gnalò il loro arrivo schioccando ripetutamente la frusta.

«Dov'è Cif?» chiese al gruppo radunato attorno al fuoco.

«In fondo al pozzo, signora» rispose Skullick.

«Scaricate» ordinò, e scese velocemente dal carro seguita dalle due ragazzine, diretta verso il pozzo, da dove si alzava un fascio di luce bianca.

Accanto all'entrata la montagna di terra era cresciuta a dismisura e lì davanti Fren montava di guardia. Camminava avanti e indietro attorno all'enorme mantice vicino al pozzo, risalendo con tre passi il pendio e facendo sprofondare la terra. Poi dava uno strattone alla maniglia dopo essere ridisceso, in modo che la molla all'interno si estendesse di nuovo, aspirando così l'aria. Tornava poi verso l'apertura del pozzo e così via, ripetendo la sua piccola marcia.

Lanciando un'occhiata dal lato opposto del pozzo le tre donne videro la prima delle bianche pelli di serpente delle nevi emergere dal mantice, facendo una curva verso il basso, fino ad entrare nel corridoio in fondo al pozzo illuminato da due lanterne.

Il tubo di pelle si gonfiava e si sgonfiava ogni volta che l'aria veniva pompata in fondo alla galleria.

Afreyt spiegò alle due ragazzine: «Tutte le code sono state tagliate in modo da poter unire le pelli una dietro all'altra, fissandole con un leggero strato di colla per rendere il tubo a tenuta d'aria. La colla può essere facilmente tolta con un po' di alcool in modo che sia possibile poi dividere e ripulire le pelli senza privarle del loro valore. Altrimenti tutto verrebbe inutilmente sprecato.» Fece un segno all'uomo che stava all'argano e disse alle ragazze: «Seguitemi.» Entrò nel secchio vuoto e si calò di fianco al tubo bianco fino in fondo al pozzo, dove scese e aspettò che Fingers e Gale la raggiungessero.

Il corridoio orizzontale, scarsamente illuminato, era basso e stretto e rivestito di pietre. Afreyt doveva tenere piegata la testa per potervi passare, a differenza delle due ragazze che riuscivano a procedere a testa alta dietro di lei.

«Credevo fosse più caldo qui sotto» osservò Gale.

«L'aria che viene pompata quaggiù è fredda» le ricordò Afreyt. «Guardate, siamo circondate da una quantità di legna che vale una fortuna» disse, rivolta alle due ragazze.

«La vita di un eroe vale qualsiasi tesoro» le rispose Fingers con aria solenne.

«Quindi è necessario che quelli che debbono riscattarli o salvarli accu-

mulino denaro» disse Afreyt. «Fortunatamente tutto il legname si può riutilizzare come le pelli.»

Si ritrovarono di fronte a una parete di solida roccia dalla quale parve materializzarsi un uomo che portava due secchi pieni di terra. Era l'altro luogotenente del Mouser, Mikkidu. Riuscirono a passare schiacciandosi contro la parete per poi proseguire lungo un corto corridoio dove il muro alla loro sinistra era di solida roccia e quello di destra di legno, fino a che non arrivarono in un punto sufficientemente illuminato da dove potevano vedere la fine del pozzo a pochi metri da loro.

Dall'ultima asse del soffitto pendeva un'enorme lampada, mentre nell'ultimo tratto di galleria, ancora non puntellato, era inginocchiata Cif. Stava lavorando con una paletta di legno e la mano sinistra protetta da un guanto, sfregando e spazzando via la terra che aveva una consistenza a metà tra l'arenaria molto friabile e la sabbia compatta. Appoggiato ad un piolo piantato nella parete di destra, l'ultimo serpente delle nevi soffiava aria fredda che sollevava polvere e piccoli detriti.

La donna era così concentrata nel suo compito che non si rese conto della loro presenza finché Afreyt non le toccò una spalla.

Cif si girò verso di loro con espressione smarrita, alzandosi in piedi; i suoi occhi ammiccarono ed ella si gettò nelle braccia dell'amica.

«Non ti reggi neanche in piedi» la sgridò Afreyt. «Avresti dovuto farti sostituire più di un'ora fa! Tieni, bevi un sorso di questo» disse allungandole una fiaschetta d'argento che aveva nella borsa e stappandola con i denti, mentre con l'altro braccio la sorreggeva.

La donna, esausta, afferrò la fiasca e ingollò avidamente l'acquavite.

«Ti sei mai presa un momento di riposo, da mezzogiorno?» le domandò Afreyt.

«Sono rimasta sdraiata per un po' nella tenda, ma non far nulla mi rendeva nervosa.»

«Be', adesso risali immediatamente insieme a me. C'è qualcosa di nuovo di cui ti voglio parlare in privato. Gale! Prendi il suo posto. Fingers ti darà una mano: è un lavoro che le sue abili mani non avranno problemi a svolgere.»

«Bene!» rispose Gale.

«Ne sarò onorata» disse Fingers.

Cif non oppose resistenza e accettò il sostegno di Afreyt chiedendole solamente: «Che genere di novità?»

«Tutto al momento opportuno.»

Appena oltrepassata la svolta nel corridoio, incontrarono Mikkidu di ritorno con i secchi vuoti. Afreyt gli disse: «Sto riportando Cif a casa perché ha bisogno di riposo. Tocca a te, ora. Gale e Fingers stanno già lavorando. Fai in modo che non rimangano lì troppo a lungo e rimandale a casa di Cif entro la mezzanotte.»

Poi lanciò un'occhiata a Cif e quest'ultima, annuendo, si ricordò che doveva consegnarle l'anello di Fafhrd.

In superficie il carro era già stato scaricato e Skullick stava salutando Mannimark e Gori, un altro degli uomini di Fafhrd, che arrivavano a grandi passi.

Afreyt servì un po' di minestra calda a Cif e poi ordinò: «Attaccate un paio di cani freschi. Riporto Cif a casa: ha bisogno di riposare. Niente carico. Ora l'anello ce l'ha Mikkidu.»

«May e Mara avrebbero dovuto fare ritorno con questo viaggio» osservò Skullick. Le due ragazzine bionde le salutarono rimanendo accovacciate dentro la tenda.

«Vengono insieme a noi» disse Afreyt. «Ragazze, presto, salite a bordo! Portatevi una coperta, e una anche per Cif.»

Sulla strada per Porto Salato il vento soffiava alle loro spalle, a dimostrazione che qualche miglioramento nelle condizioni atmosferiche c'era stato. Nessuno aveva voglia di parlare. A metà strada Cif chiese con aria sospetta: «C'era della polvere di papavero nell'acquavite che mi hai dato da bere? Adesso ho un gusto strano in bocca.»

«Solo quel poco che induce alla calma e facilita il sonno, senza esagerare.»

Afreyt si fermò davanti alla casa di Cif e ordinò alle ragazze di riportare il carro alle baracche prima di fare ritorno alle loro case. Preparò poi qualcosa di più consistente da mettere sotto i denti, mentre Cif si riposava; quando Cif ebbe finito di mangiare, Afreyt versò da bere per entrambe e le porse la lettera affidatale da Pshawri dicendo: «Chiaramente io l'ho già letta. Si tratta di qualcosa di molto importante per te.»

Mentre l'apriva, Cif studiò il sigillo verde e l'indirizzo scritto con inchiostro violetto. «Questa lettera era nell'ultima borsa della posta proveniente da Lankhmar» osservò, «prima che il Capitano distribuisse le lettere ai suoi uomini.»

Poi rimase in silenzio, mentre leggeva il contenuto della missiva.

Caro Figlio Pshawri,

Spero che questa mia ti trovi ancora in vita e in buona salute in questa tua nuova avventura nel nord al servizio di quella famosa canaglia del Gray Mouser.

Devo confessarti che ha molte più ragioni di averti come suo luogotenente di quante egli possa immaginare.

Quando eri piccolo te lo indicai tra quanti a Lankhmar erano degni di nota, ma non mi sembrò opportuno dirti (e così nemmeno a lui) che in realtà era tuo padre. Queste tattiche raramente funzionano per quanto mi è dato sapere e non amo accattivarmi i favori di qualcuno in questo modo.

Accadde quando ero molto giovane, prima che diventassi una professionista, quando ero ancora al servizio di Ivrian, la danzatrice, e fummo coinvolte in un intrigo soprannaturale che vedeva invischiata la Corporazione dei Ladri, alcuni dei loro tesori e quel barbaro dell'amico del Mouser, Fafhrd.

Essi fecero una scommessa su chi sarebbe riuscito a sedurmi. Fafhrd mi amava di più, ma il Mouser era il più infido. Egli misurava attentamente il suo bicchiere... e il mio. Il meglio di quello che conosco oggi nell'uso della malvagità e della falsità mi fu insegnato proprio da quell'essere diabolico.

Ma ora, per caso, tu ti trovi al servizio di quello stesso uomo, e queste informazioni potranno tornarti utili. Fanne l'uso che ritieni più opportuno. Fortunatamente ho le prove di quanto ti sto dicendo. Tutti i membri della sua famiglia sono contrassegnati da tre nei equidistanti.

Grazie per l'anello d'argento e per i sette rilk.

Buona fortuna,

la tua amorevole madre Freg.

Cif sollevò gli occhi su Afreyt. «Non mi sembra che la lettera racconti delle bugie» disse annuendo con serietà.

«Anche tu ne sei convinta?» le chiese l'altra.

«Per le squame di Skama, ci mancherebbe altro! È nella natura dell'uomo impiantare il proprio seme laddove il terreno gli sembra propizio.»

«E per un eroe questo vale due volte di più...» le fece eco Afreyt. «Come potrebbe altrimenti compiere imprese coraggiose?»

Cif parlò con aria assorta: «Quando raccontammo a Mou e a Faf dei nostri rapporti con gli dèi stranieri Odin e Loki per il bene dell'Isola della

Brina, e i nostri sforzi per soddisfare i loro desideri sessuali, ricordo che essi accennarono alle loro conquiste tra le divinità femminili, come le principesse invisibili della Rampa delle Stelle, le ninfe del mare, la regina dei Ratti Hisvet e una principessa dell'aria che le faceva da schiava.»

Afreyt osservò: «Questa donna che sostiene che Pshawri sia suo figlio non sembra assolutamente avere sangue nobile nelle vene, tanto meno divino. Cosa diresti se lui avanzasse i suoi diritti di figlio nei confronti del Capitano Mouser?»

Cif la guardò con aria decisa. «Pshawri ha servito fedelmente il Mouser, e in questo momento sta sicuramente facendo qualcosa di più per lui! Gli darei quindi man forte. Inoltre la rassomiglianza tra i due è stupefacente: Mou ha tre nei neri proprio sull'anca.»

«Un'altra domanda» continuò Afreyt. «Il tuo amante non ti ha mai confidato dei gusti sessuali un po' particolari?»

«Lo ha fatto forse il tuo barbaro dai capelli rossi?» ribatté Cif.

«Non so se si può proprio definirli così» rispose l'altra con una risata sarcastica, «ma una volta, mentre stavamo giocando languidamente a letto, Faf suggerì di invitare anche Rill ad unirsi a noi. Gli risposi che lo avrei strangolato se l'avesse mai fatto e poi ci provai davvero. Presi dall'eccitazione di quel momento dimenticammo allora la proposta originale e non seppi mai se l'aveva detto per scherzo o seriamente.»

Cif scoppiò a ridere, poi si fece improvvisamente seria. «Mi ricordo una volta che il Mouser mi ha tempestato di domande, chiedendomi se mi ero mai sentita attratta dal mio stesso sesso, al che, ovviamente, gli avevo subito rimbeccato dicendogli che non mi sentivo attratta da certe sporche pratiche, ma da allora mi è capitato più volte di ripensare a questa sua curiosità.»

Afreyt la guardò con aria interrogativa. «Oh» disse, «così non gli hai detto...» si interruppe lasciando la frase a metà.

«Ma eravamo appena delle bambine quando successe» protestò Cif.

«Hai ragione» disse Afreyt. «Avevamo appena quattordici anni, me lo ricordo bene... ma tu ti stai addormentando, lo vedo chiaramente e, se devo dire la verità, sta capitando lo stesso anche a me.»

25

Quando il Mouser riprese di nuovo conoscenza, non solo non sapeva chi fosse, ma nemmeno *che cosa* fosse.

Si era domandato perché mai una creatura del buio dovesse essere dotata di una potente mente capace di controllare interi universi di vita e di esperienza. Eppure non era altro che una sacca floscia e carnosa, neppure abbastanza umida da trovarsi a proprio agio, che conteneva due creste dure, levigate, di forma semicircolare e leggermente appuntite che collimavano alla perfezione, e da una specie di cieca lumaca sessile intenta ad esplorare incessantemente se stessa e il guscio che la racchiudeva e a spremere quanta più aria poteva dal secco terreno sabbioso all'esterno.

Quella sacca senziente e il suo abitante, una specie di mollusco irrequieto, erano consapevoli della potenza della mente a causa della varietà e della rapida sequenza dei pensieri più reconditi e misteriosi e dei ricordi che minacciavano in ogni momento di venire alla luce, macchiando quell'oscurità onnipresente con sprazzi di colore. Percepivano quell'involucro secco e sabbioso grazie ad un tenue bagliore giallastro che non poteva certo essere definito "luce": era infatti una specie di debole vista saldamente racchiusa.

Senza preamboli o preavvisi, la mente si ritrovò di fronte all'immagine in movimento di una stanza illuminata da una potente lampada, allineata ad un'enorme mappa del mondo di Nehwon e a scaffali pieni di libri antichi, nella quale sedeva un bipede dall'aspetto venerabile e regale, immerso in una conversazione silenziosa con una versione considerevolmente ridotta di sé, che era vigile e attenta in piedi davanti a lui.

La memoria stava dicendo a quella sacca senziente che il bipede era in realtà un uomo; poi, quasi inconsciamente, si rese conto che dietro a quelle meravigliose labbra rosse, mobili e carnose, conosciute come bocca, si trovava un'altra sacca umida come la sua, con creste pallide, levigate e appuntite, chiamate denti, e un'ancora interna chiamata lingua. A tutto questo doveva essere unito un corpo come quello dell'animale di fronte a lui, e quindi anche lui doveva essere un uomo, anche se imprigionato e confinato nel terreno sabbioso.

D'un tratto la sua mente iniziò a ricevere una miriade di brevi messaggi dal corpo che si scoprì in posizione fetale, con le mani a protezione dei genitali, che erano provati da quella tremenda tortura provocata da una specie di orgasmo tra le braccia scheletriche e bluastre di Sorella Dolore.

Il ricordo di quella terribile esperienza lo portò a domandarsi per un attimo se non stesse semplicemente osservando un'altra sala degli appartamenti di Hisvet a Lankhmar di Sotto, forse proprio quella di suo padre, il mago Hisvin, dove di lì a poco sarebbe entrata di corsa Foursie, completamente nuda, per avvertirlo della presenza demoniaca... poi sentì nuova-

mente la mano ossuta di quella donna mostruosa dalla carnagione bluastra che gli circondava la vita mentre lui non riusciva a muoversi, intrappolato nel terreno.

Non era possibile! Ora la consistenza e l'odore della terra che lo aveva avvolto così intimamente sembravano essere profondamente mutati: da quello che poteva vedere, le rocce da cui la terra aveva avuto origine erano rocce eruttive e metamorfiche piuttosto che sedimentarie. L'umidità non era come quella della Palude Salata e come quella salmastra della foce del fiume Hlal, ma sembrava ghiacciata come quella dei ruscelli mineralizzati che scendono dai Monti della Fame, a circa un centinaio di leghe a sud di quella metropoli. Gli effluvi che vi si mescolavano non erano quelli della poliglotta Lankhmar, ma di un mondo più vasto e segreto pervaso da un forte odore di funghi. Nettare di funghi!

A una seconda occhiata quella stanza sotterranea e i suoi occupanti gli apparvero con maggiore chiarezza; per un attimo, aveva confuso il pedante e scontroso Hisvin con questa figura autoritaria che discorreva con il ragazzo dall'aria scaltra in piedi dinanzi a lui, con il naso adunco, le guance molli, il viso altero e rapace, ma soprattutto i globi oculari di un intenso rosso rubino, le iridi bianche e le pupille brillanti. Anche solo questi ultimi particolari avrebbero dovuto fargli capire, se non fosse stato ancora vittima dell'amnesia dovuta al dolore, che quella figura non poteva essere altri che Quarmal, Signore di Quarmall, per svariate ragione suo più grande nemico e così anche di Fafhrd.

Non appena se ne fu reso conto, ebbe anche modo di notare altri particolari che caratterizzavano quel luogo: una tenda di corde frusciava all'estremità opposta della stanza e dietro di essa un essere mostruoso dalle braccia corte e dalle gambe grosse e tozze camminava senza muovere un solo passo in avanti: era uno degli schiavi quasi folli cresciuti appositamente per azionare le grandi pale di legno dei ventilatori che aspiravano l'aria pura, spingendola a forza nei diversi livelli di quella città sepolta con le sue fungaie dai bassi soffitti.

Indiscutibilmente, egli si trovava a metà strada dall'Isola della Brina, più vicino di quanto non lo fosse stato prima, quando era stato assalito da Sorella Dolore, mentre spiava Hisvet e i suoi rimedi contro la noia in quei tediosi pomeriggi passati a Lankhmar di Sotto. Quella traversata sotterranea era in effetti un'impresa straordinaria, bisognava ammetterlo. A meno che, ovviamente, quelle due esperienze non fossero che brevi tappe di un lungo incubo, di cui era stato vittima mentre si trovava ancora sepolto sotto il

Colle della Forca, ovvero la spiegazione più probabile (o, almeno, così ormai gli sembrava) di tutto quel caos sotterraneo, ammesso che fossero mai riusciti a tirarlo fuori da lì.

Riscuotendosi da queste fantasticherie, il Mouser controllò che il suo respiro, intrappolato com'era sottoterra, fosse ancora regolare e poi osservò di nuovo la lunga sala piena di libri, di carte e di strumenti filosofici. Quanti punti in comune con la sua vita aveva questa nuova situazione, si disse. Trovarsi allo scoperto, sotto la pioggia scrosciante o una tormenta di neve o magari, come ora, in condizioni ancora peggiori, e osservare quell'accogliente antro di cultura, comodità, compagnia e raffinatezze... chi non si sarebbe messo a rubare se si fosse trovato ogni volta di fronte a un destino di questo genere?

Ma ritorniamo a noi, si disse, dopo aver spaziato con lo sguardo nell'ampia sala con i suoi due occupanti e mezzo (dove il mezzo era quello schiavo mostruoso che faticava dietro la pesante tenda in fondo alla sala).

Quarmal era appollaiato su un alto sgabello vicino a un tavolo lungo e stretto, e stava parlando senza che il Mouser potesse udire una sola parola del suo discorso; il ragazzo pareva attento e continuava a rispondere e ad annuire con il capo. Sembrava quasi trattarsi di uno studio sulla magrezza nella vecchiaia e nella gioventù e... sulla noia, a giudicare dalle loro espressioni. Notò una rassomiglianza familiare nei lineamenti di quei due personaggi, anche se gli occhi del ragazzo non mostravano globi rosso rubino e iridi bianche come quelle del vecchio, mentre i lunghi ciuffi di ispidi capelli di quest'ultimo, che crescevano tra gli orecchi avvizziti e la testa calva, non avevano i riflessi verdastri dei corti riccioli del giovane.

Per quale ragione si comportano con fare così circospetto? si chiese. Dannazione, perché mai non riusciva a sentire quello che si stavano dicendo? Si ricordò allora che aveva avuto lo stesso problema per udire Hisvet e la sua compagnia e quindi si concentrò, sforzandosi di riuscire a cogliere con gli orecchi quello che gli occhi gli permettevano di vedere di fronte a sé.

Non riuscendo però ad ottenere alcun risultato, decise che doveva essere molto stanco. Si rilassò e lasciò libera la mente. Un gesto di Quarmal con il suo lungo e sottile bastone attirò la sua attenzione sull'enorme carta di Nehwon, la cui perfezione suscitò l'ammirazione del Mouser. I colori erano per lo più naturali: il blu stava ad indicare i mari e i laghi, il giallo i deserti, il bianco la neve e i ghiacci, e così via. Vicino all'estremità occidentale, accanto al blu scuro del Mare Esterno, stava Quarmall, evidenziata in

rosso porpora, visibilissima come se ci fosse stato un segno con la scritta "voi siete qui".

A nord erano sistemati alcuni piccoli ovali bianchi: le cime dei Monti della Fame. Poi si intravedeva un'ampia superficie marrone chiaro con fili blu che indicavano il corso del fiume Hlal che la attraversava: si trattava dei campi coltivati a cereali. Poi la foce del fiume Hlal con la città di Lankhmar sulla sponda orientale e sopra questa la distesa celeste del Mare Interno.

Proprio sopra a quello era evidenziata in verde scuro la Terra delle Otto Città che finiva con le cime bianche dei Monti dei Troll e, ancora più a nord, il bianco Deserto Glaciale. A largo del Mare Esterno di colore blu scuro, nell'angolo estremo, verso occidente, si poteva intravedere qualcosa che il Mouser non aveva mai visto prima riportato su una carta: l'Isola della Brina. Sembrava estremamente piccola. Il Mouser rabbrividì vedendo l'immensa distesa che separava Quarmall dall'isola. Sarebbe stato meglio se si fosse veramente trattato di un brutto incubo, disse fra sé.

Il suo sguardo si spostò verso est, oltre il Deserto Glaciale, per andare a posarsi sul Mare dei Mostri e poi ancora più in là, dove trovò un'altra immensa sorpresa per i suoi occhi: una chiazza nera di forma ellittica con una macchia blu zaffiro al centro che doveva rappresentare la Terra delle Ombre, Dimora della Morte. Nell'Impero d'Oriente, infatti, riportare quella terra su una carta geografica avrebbe inevitabilmente significato la morte dopo torture tremende per il cartografo che avesse osato farlo.

Sparpagliate qua e là sulla mappa, per lo più vicino alle città, si potevano vedere piccole macchie color porpora che brillavano in modo strano, insieme a qualche altra di colore rosso, come se la mappa fosse stata cosparsa di una miriade di puntine dalla testa di ametista e qualcuna qua e là dalla testa di rubino. Che cosa potevano significare? Il Mouser notò con espressione preoccupata che uno di quei puntini rossi era sistemato proprio sull'Isola della Brina all'altezza di Porto Salato.

A questo punto il Gray Mouser si accorse che da un po' sentiva negli orecchi un debole e persistente ronzio, come quello prodotto da conchiglie giganti, e si rese conto che si trattava del rumore sordo delle enormi pale dei ventilatori azionati dagli schiavi, che permettevano agli abitanti di Quarmall di non morire soffocati. Erano passati più di dieci anni da quando era stato assoldato come guardia del corpo del Principe Gwaay ed aveva quindi avuto modo di ascoltare per la prima volta quello strano rumore, che una volta udito non si poteva più dimenticare.

Iniziò poi a captare qualche nota di quel rumore altrettanto strano, a metà tra un sibilo e un ruggito, che corrispondeva al movimento delle labbra del vecchio Quarmal. Sembravano sinistri bisbigli di spiriti vendicativi. Il Mouser sentì un brivido di soddisfazione correrglì lungo la schiena quando riconobbe la lingua che stavano parlando come alto quarmallese, e fu colto da un senso di trionfo quando riuscì a cogliere una prova inconfutabile nella prima frase in quella lingua sibilante, e precisamente "carovane di tesori di Kush", mentre Quarmal indicava sulla carta con la punta del lungo bastone quel lontano regno nella giungla a sud della città sepolta che egli stesso governava. Poi, finalmente, il Mouser riuscì a comprendere alla perfezione l'intero dialogo. Gli sembrò un miracolo, una magia strana, nonostante l'alta opinione che nutriva sulle sue capacità linguistiche.

QUARMAL: «Anche se è vero, carissimo Igwarl, carne della mia carne ed erede delle mie caverne, che la vendetta sui calunniatori e i diffamatori di Quarmall è uno tra i principali doveri di un Signore di Quarmall, non bisogna mai mettere a repentaglio la segretezza di Quarmall. Ecco perché i punti color porpora sulla carta, che rappresentano le nostre spie e i nostri alleati segreti, sono molto più numerosi di quelli cremisi, che stanno ad indicare invece i nostri assassini.»

IGWARL: «Questo significa che il numero dei coraggiosi che maneggiano il coltello, riverito genitore, deve essere sempre inferiore a quello dei traditori e delle spie?»

QUARMAL: «Non sono molti i miei assassini che usano il coltello: alcuni, per derubare le loro vittime della loro preziosa vita, fanno uso di veleni dolci come il sonno o di incantesimi allettanti come sogni d'amore.»

IGWARL: «Perché mai non è possibile agire apertamente come in guerra?»

QUARMAL: «Ah, l'impeto dei giovani. Quarmall decise di scendere in guerra e perse, ora ha deciso di muoversi in modo più sicuro. Lascia che ti faccia una domanda: di chi si può fidare un Principe di Quarmall per portare a termine i propri piani?»

IGWARL: «Di voi, sire. Non di mia madre, né di un fratello, giammai! Ma può fidarsi delle sue concubine, se sono sue sorelle, se ben addestrate e sotto il suo completo dominio.»

Nascosto nel suo angolino, il Mouser poté vedere la tenda aprirsi mentre una ragazza completamente nuda entrava nella lunga sala oltrepassando lo schiavo al lavoro. Aveva la stessa età di Igwarl e pareva il suo sosia, con gli stessi capelli biondi corti e ricci dai riflessi verdastri. Teneva davanti a

sé un lungo pugnale, come se fosse stata una spada, puntandolo sul ragazzo mentre avanzava inesorabile. Camminava con un'andatura ritmata, zoppicando leggermente sul piede sinistro. L'espressione sul suo volto sembrava quella di una sonnambula: vuota, quasi serena.

QUARMAI: «Quale sorella? Issa, dici. C'è da fidarsi di lei?»

IGWARL: «Più che delle altre concubine, visto che è stata addestrata con maggiore attenzione.»

QUARMAL: «Mi fa piacere sentirtelo dire. Guarda alle tue spalle.»

Igwarl si girò e il sangue gli si gelò nelle vene.

Quarmal lo mise a parte di tutto il suo piano. Gli occhi del vecchio erano penetranti come quelli di un leopardo. Teneva il bastone pronto nella mano destra. Liberò la mano sinistra dalla manica e la sollevò all'altezza del capo, a pochi centimetri dal suo viso.

La ragazza si avvicinò.

Rapido come un serpente, Igwarl estrasse il pugnale dalla cintura.

L'anziano genitore gli colpì le nocche delle dita con il bastone e l'arma cadde rumorosamente a terra.

Questo secondo tradimento rese Igwarl completamente impotente.

Quarmal schioccò rapidamente le dita della mano sinistra per tre volte, facendo scivolare il suo dito medio a forma di spatola sul pollice, e portandolo con precisione nella fessura tra l'anulare e la base del pollice con un rumore secco come quello di una frusta da cocchiere.

Al primo schiocco, la ragazza si fermò con il coltello a poca distanza dallo stomaco di Igwarl, tenendo gli occhi spalancati.

Al secondo schiocco, sembrò rendersi conto dell'enormità di quanto stava facendo e impallidì.

Al terzo schiocco, le pupille si rigirarono verso l'alto e furono colte da un fremito, come se fosse caduta in uno stato di profonda catalessi. Il coltello le scivolò dalle dita e cadde sul pavimento di pietra. La ragazza barcollò e perse l'equilibrio. Quarmal scagliò il suo bastone oltre la spalla del ragazzo, ancora sconvolto; il puntale di ottone colpì la fanciulla in un punto a metà tra i seni ancora acerbi. Ella sussultò con gli occhi socchiusi e impallidì ancora.

«Prendi Issa prima che cada» ordinò Quarmal al figlio. Igwarl riuscì a muoversi abbastanza velocemente e ad afferrare il corpo magro della ragazza, mettendole un braccio sotto le spalle e l'altro sotto le cosce.

«Mettila qui» disse Quarmal indicando lo stretto tavolo.

Igwarl gli obbedì. La capacità di reagire con grande rapidità e freddezza

nelle situazioni più impreviste sembrava essere una caratteristica di famiglia, osservò il Mouser.

QUARMAL: «Non ti aspettavi questa lezione, vero?» disse con noncuranza Quarmal. «Al sicuro nel nostro mondo di caverne, non eri affatto in guardia contro eventuali attacchi. Una sorella, indipendentemente da come la si è addestrata, non può essere completamente affidabile se esiste qualcuno in grado di disturbare il tuo lavoro. Per darti una lezione ho ipnotizzato Issa spingendola ad attaccarti senza esserne cosciente, per poi annullare il mio ordine prima della fine.»

IGWARL: «Quando hai schioccato tre volte le dita?»

Il vecchio Quarmal annuì.

IGWARL: «Cosa sarebbe successo se il tuo piano non avesse funzionato?»

QUARMAL: «Hai visto la velocità e la bravura con cui maneggio questo bastone, sia per far cadere Issa che per impedirti di abbreviare la tua lezione e perdere una delle schiave più promettenti di Quarmall.»

IGWARL: «Ma cosa sarebbe successo se anche il bastone non avesse funzionato?»

QUARMAL: «Giovanotto, non ci sei solo tu a questo mondo. Credi forse che un padre, che per il bene di Quarmall ha permesso che i tuoi fratelli maggiori si uccidessero a vicenda, ti risparmierebbe in una circostanza simile? Inoltre la mia dimostrazione doveva insegnarti a non fidarti troppo di me.»

IGWARL: «Hai ottenuto ciò che volevi, infido genitore.»

Sollevando il piede sinistro di Issa per mostrare le macchie rosse sul tallone e sull'alluce, Quarmal gli chiese: «Per quale ragione hai toccato e deturpato una preziosa proprietà di Quarmall?»

IGWARL: «Era necessario per correggerla. Queste parti del corpo non sono normalmente visibili e non danneggiano la sua bellezza.»

QUARMAL: «Credi che il fatto che lei ora zoppichi sia un segno distintivo di bellezza? Dovevi prendere in considerazione il collo del piede o, meglio ancora, le ascelle.»

IGWARL: «Mi inchino alla tua immensa saggezza, sire. Insegnami l'arte del maleficio.»

QUARMAL: «Ogni cosa a suo tempo, figlio mio. Devo prima prendermi cura di Issa.»

Il vecchio le diede un pizzicotto sul seno sinistro ed ella si risvegliò con un rantolo. Ma proprio quando fu sul punto di parlarle, gli occhi rossi di

Quarmal si sollevarono e vagarono distanti. Afferrò con la mano destra la spalla di Igwarl e lo tirò verso il basso. Il ragazzo fece una smorfia di dolore.

«Una forza ostile si nasconde nelle rocce attorno a noi» sibilò il vecchio. «Ha fatto la sua apparizione mentre ero impegnato ad istruirti.»

I suoi due figli alzarono lo sguardo e tremarono per quello che videro nelle sue orbite di rubino.

Nel suo guscio il Mouser era consapevole dell'intrusione. La pressione della terra attorno al suo corpo era aumentata, impedendogli quasi di respirare, poi si era allentata di nuovo dandogli la possibilità di liberarsi e di scappare via alla velocità della luce, raggiungendo in un battibaleno le estremità del mondo di Nehwon per poi ritrovarsi imprigionato in quella morsa. Questo si ripeté più e più volte ad un ritmo ctonio, come se sopra la sua testa stesse camminando un gigante.

Nella sala piena di libri e di carte, il vecchio Quarmal aveva ritrovato la parola. «Si tratta di un vecchio nemico. Più di dodici anni fa era la guardia del corpo di Gwaay, quel tagliaborse di imperi, quel predone di domini, il Gray Mouser. Non so come è riuscito a venire a sapere del mio piano contro il suo compagno e, forse con l'aiuto dei suoi maghi Sheelba e Ningauble, è venuto fin qui per spiarmi. Mettetegli alle calcagna i tarli e le talpe velenose! Liberate i ragni delle rocce e le lumache acide che mangiano anche attraverso la roccia!»

Il suono di queste tremende minacce fu troppo per il Mouser; quando la pressione aumentò nuovamente dandogli quel senso di stordimento, egli perse conoscenza.

26

Poiché secondo Pshawri bisognava fare quanto era necessario con il minimo sforzo, egli non aveva escogitato alcun piano, aspettando di trovare ispirazione ed alleati nello sviluppo della situazione. Così, quando ebbe scalato il cratere del vulcano Fuoco Scuro, salendo dal lato orientale illuminato dalla luna, ed avvertì la violenza della tormenta proveniente dal nord, non riuscì a prevedere nulla.

La prima cosa che i suoi occhi videro fu una roccia nera che per forma e dimensioni assomigliava moltissimo a un teschio umano. Si avvicinò strisciando alla roccia e la sollevò; invece di essere una roccia di origine lavica o vulcanica, sembrava piuttosto di un materiale molto più pesante, come

il piombo, e questo poteva spiegare perché, pur staccata dalla montagna, rimanesse ferma al suo posto nonostante la bufera.

Facendosi coraggio, scrutò il cielo notturno coperto di immensi nuvoloni, avvertendo ancora quel senso di pericolo che proveniva da sud-ovest, qualcosa che camminava su lunghe gambe invisibili o che incombeva nascosto tra le nuvole.

Fece tre passi avanti e gettò un'occhiata nel cratere del vulcano, in fondo al quale si trovava uno strato di lava bollente di colore rosso scuro. Sentì sulle guance sferzate dal vento e sul mento il forte calore della lava.

Le sue mani afferrarono la borsa che teneva tra le gambe in modo da poterne estrarre lo strano talismano del dio straniero, nemico del Capitano suo padre, e scagliarlo giù in fondo, prima che la notte ostile potesse raccoglierne i poteri.

Ma all'improvviso, come se gli avesse letto nel pensiero, il piccolo e massiccio Paciere del Gorgo sembrò riprendere vita, cominciò a dibattersi violentemente cercando di sfuggire, spingendo contro le pareti della borsa che lo racchiudeva, colpendo le cosce e i genitali di Pshawri e infliggendogli spasmi e dolori atroci.

La sua reazione fu immediata e del tutto istintiva: le sue mani callose si chiusero sul Paciere dentro la borsa. Egli si girò, fece un balzo verso la roccia a forma di teschio e vi premette contro il talismano d'oro senza dubbio stregato. Questo prese ad agitarsi furiosamente, e Pshawri fu contento che non avesse denti aguzzi. Sentiva incombere su di sé gli orrendi poteri della notte.

Non alzò mai lo sguardo; mentre il Paciere continuava a vibrare, egli lo teneva premuto contro la pietra servendosi della mano e del ginocchio sinistro, mentre con la destra estraeva il pugnale per recidere i lacci che fissavano la borsa alla sua cintura. Afferrò il pugnale con i denti dalla parte del manico e svolse un rotolo di filo sottile che aveva appeso in vita, utilizzandolo per legare saldamente la borsa e il suo terribile contenuto alla roccia, e lo fissò poi con una serie di nodi.

Concentrato nello sforzo come sotto la spinta di un automatismo istintivo e resistendo al desiderio di guardarsi alle spalle, la sua mente continuava ininterrottamente a lavorare. Si ricordò che il suo compagno Mikkidu gli aveva raccontato che il Capitano Mouser aveva fatto legare per ben due volte il carico a bordo del *Falco marino*, così che la galera era poi stata in grado di resistere alla violenza dell'urto quando il tuffo del leviatano l'aveva trascinata nelle profondità marine. Mikkidu gli aveva anche raccontato

che il Mouser aveva in seguito raccomandato ai suoi uomini di legare sempre saldamente tutto ciò che si possedeva se si voleva essere sicuri di non perderlo. L'equipaggio aveva pensato allora che il Capitano avesse legato allo stesso modo anche la bella creatura del mare, sicuramente un demone, che aveva cercato di sedurlo e di impadronirsi della nave.

Gli venne poi in mente quel momento di estrema tranquillità all'ora del tramonto quando, una volta terminati i lavori a terra, il Capitano Mouser, con un bicchiere di vino in mano e con un tono di strana intimità, gli aveva confidato: «Diffido dei pensieri seri, delle analisi ragionate e di cose di questo genere. Quando mi trovo di fronte alle difficoltà è la mia esperienza che mi porta a individuare il nocciolo del problema, e l'estrema sicurezza che nutro nelle mie capacità mi aiuta a trovare una soluzione adeguata.»

Tutto questo era successo prima che la lettera di Freg avesse trasformato il Capitano da suo protettore a suo eroe e signore, spingendolo a cercare un modo per dare prova di sé. E così facendo, povero sciocco, era riuscito a risvegliare il peggior nemico di suo padre.

Dov'era adesso suo padre?

Come poteva rimediare a quanto aveva combinato?

Era riuscito a portare a termine il suo compito: la corda adesso era ben tesa, l'ultimo nodo era assicurato e la borsa era perfettamente legata alla roccia. Senza un attimo di esitazione afferrò saldamente il pacchetto con entrambe le mani, si girò, fece due passi nella tormenta verso il cratere, alzò le braccia in alto e poi, tutto d'un tratto, scagliò il malloppo in fondo al cratere, con la ferma convinzione che, se avesse aspettato anche solo un istante di più, un potere immenso sopra di lui glielo avrebbe strappato di mano.

Scivolò sul bordo del cratere e si afferrò al primo appiglio che poté trovare, gettando le gambe all'indietro e il ventre a terra, mentre il suo sguardo rimaneva fisso sul fondo del cratere. Fu una fortuna che si fosse abbassato in quel modo, perché venne colpito dall'alto da una raffica di vento gelido che avrebbe avuto la forza di scagliarlo dietro il suo proiettile, mentre un'enorme ala lo sfiorava di traverso rischiando di fargli fare la stessa fine.

Continuò ad osservare la massa nera della roccia a forma di teschio: due piccoli occhi incandescenti lo fissavano, e uno dei due parve ammiccare verso di lui. Egli vide la massa penetrare nella lava incandescente, da cui si sollevò una goccia rossa di uguali dimensioni. Subito dopo, il piccolo lago di lava iniziò a ribollire, a muoversi, agitandosi e scintillando mentre il li-

vello continuava a salire come se si fosse rotta una diga. La velocità con cui la lava saliva aumentò a vista d'occhio. Il rumore si fece sempre più forte fino a diventare un boato. Che cosa preannunziava tutto questo? Era riuscito a salvare il Mouser, o lo aveva perduto per sempre? Ma vi era mai stato davvero un legame tra l'uomo e il talismano?

Una vampata di calore si sollevò dalla massa di lava incandescente e quasi gli bruciò gli occhi. Senza fermarsi la sua mente lo spinse a muoversi: la fuga era l'unica via di scampo o non avrebbe vissuto abbastanza per raccontarlo. Si alzò in piedi, fece un giro su se stesso e, illuminato dalla luna, si precipitò giù dal nero pendio che aveva appena scalato. Spintosi in un'impresa così ardua e pericolosa, ora doveva vivere per poterla raccontare.

I suoi occhi cercavano disperatamente i punti giusti su cui poter poggiare i piedi. La luce della luna acquistò improvvisamente un chiarore rosato; vi fu un boato tremendo e alle narici gli arrivò un forte odore di zolfo. Poi ci fu un potente ruggito, come se un gigantesco leone avesse tossito, e un lapillo incandescente lo colpì sulle spalle facendogli compiere tre passi in uno, accelerando al massimo la sua fuga. Saette rossastre gli sfrecciavano vicino come stelle cadenti, bruciando nell'impatto con l'aria. Il pendio si fece meno ripido ed egli rallentò il passo. Il boato riecheggiava ancora alle sue spalle come un tuono. La luce rosa della luna impallidì e il cielo si oscurò.

Pshawri si arrischiò a lanciare un'occhiata dietro le spalle, aspettandosi di trovare scene di distruzione, ma tutto quello che vide fu un'immensa muraglia di nera fuliggine che odorava di fumo acido e copriva di nero la luce di Skama.

Pshawri si strinse nelle spalle. Per buono o cattivo che fosse, il suo compito era stato portato a termine, e ora egli si stava dirigendo verso sud, dove si preannunciava un altro terribile cambiamento di tempo.

27

Fingers sapeva bene di sognare: vedeva un arcobaleno in una caverna, ma i colori dell'arcobaleno erano molto più simili a quelli dei gessetti colorati che alla luce. C'era anche una lavagna sulla quale sua madre e un vecchio le stavano insegnando come soddisfare i marinai di Ilthmar. Entrambi indossavano degli abiti lunghi e neri con immensi cappucci che nascondevano la parte superiore del volto.

Sua madre teneva in mano la bacchetta magica e il vecchio un lungo cucchiaio d'argento con il quale le dava esaurienti dimostrazioni.

Ma poi, forse per mostrarle qualche virtù (la tenacia?), egli iniziò a colpire con l'incavo del cucchiaio la superficie del banco al quale tutti e tre erano seduti. Colpiva dolcemente, con un ritmo lento, da funerale, che la affascinava, fino a che quel triste suono fu l'unica cosa che rimase del mondo.

Si svegliò al rumore delle gocce d'acqua che, seguendo lo stesso ritmo del sogno, colpivano la spessa lastra del lucernario sopra la sua testa.

Si rese conto che faceva caldo. Aveva infatti ricacciato la coperta in fondo ai piedi e mentre ascoltava il rumore delle gocce pensò: *L'incantesimo si è spezzato: ecco il disgelo!*

Con la testa appoggiata sul cuscino vicino al suo, Gale, con la coperta in fondo al letto, mormorava nel sonno seguendo il tempo delle gocce che cadevano: «*Faf-hrd, Faf-hrd, Zi-o Faf-hrd.*»

Questo le fece pensare che le gocce fossero in realtà un messaggio del Capitano che annunciava il suo ritorno. Si disse che tra lei e il Capitano doveva esserci un legame molto più stretto di quello che lo legava a Gale o ad Afreyt, e per questo doveva muoversi e spingersi alla ventura per garantire il suo ritorno.

Presa questa decisione, strisciò fuori dal letto cercando di non far rumore, indossò il suo abito corto e i morbidi stivali di pelliccia.

Si fermò un attimo soprappensiero, coprì Gale con il lenzuolo leggero, e poi uscì dalla stanza.

Passando davanti all'altra stanza dove dormivano Cif e Afreyt, udì un rumore, come se qualcuno si stesse alzando diretto verso le scale e stesse camminando in punta di piedi vicino alla parete per evitare di fare rumore.

In cucina, insieme al tepore del fuoco, le arrivò alle narici il profumo del kahvé che stava scaldandosi e subito dopo udì un rumore di passi sopra e dietro di lei. Senza fretta si diresse verso la porta del bagno e si nascose dietro la vestaglia di Fafhrd appesa lì vicino, in modo da poter vedere senza essere vista, o almeno così le sembrava.

Era Cif che scendeva le scale con indosso gli abiti da lavoro. La donna spalancò la porta di ingresso e il rumore del disgelo entrò nella stanza assieme ai bianchi raggi della luna ormai sulla via del tramonto. In piedi sulla soglia, avvicinò un fischietto alle labbra e vi soffiò dentro, senza che Fingers potesse udire alcun rumore. Ma il segnale era stato lanciato.

Poi Cif si avvicinò al fuoco, si versò una tazza di kahvé e ritornò sulla

soglia, dove si mise ad aspettare, sorseggiando il contenuto della tazza. Per qualche istante rimase con lo sguardo fisso in direzione di Fingers, senza però dare alcun segno di averla notata.

Uno scampanellio annunciò l'arrivo di un calesse tirato da due cani, apparentemente senza nessuno alla guida, almeno per quanto poteva vedere Fingers.

Cif uscì, salì a bordo, prese la frusta e dopo essersi seduta in posizione eretta la fece schioccare nell'aria.

Fingers uscì dal suo nascondiglio e corse verso la porta giusto in tempo per vedere Cif e il piccolo calesse dirigersi verso occidente sotto il tenue chiarore della Luna dei Satiri, mentre i due cani correvano verso l'accampamento. Per un attimo Fingers si sentì pervadere da una sensazione di gioia al pensiero di far parte di quella casa abitata da streghe.

Ma poi il rumore sordo delle gocce la risvegliò dai suoi pensieri e le ricordò quale fosse il suo compito. Afferrò la vestaglia di Fafhrd staccandola dal gancio al quale era appesa e se la mise sul braccio sinistro. Poi, lasciando la porta aperta come l'aveva lasciata Cif, uscì, fece un giro attorno alla casa e attraversò i campi diretta verso il mare, calpestando l'erba mentre sentiva la dolce carezza del vento del sud che aveva cominciato a spirare proprio in quel momento.

La luna si trovava adesso alle sue spalle. Fingers camminava veloce e la sua ombra la precedeva. In cielo si potevano distinguere le stelle più luminose, anche se la loro luce era in parte offuscata da quella della luna. A sud-est un banco di nuvole stava per coprirle.

Mentre Fingers osservava il cielo, una lunga nuvola si separò dal gruppo e cominciò a scendere costeggiando il cielo stellato, muovendosi un poco più velocemente della dolce brezza che sospingeva le altre nuvole. Sembrava più un piccolo vascello dell'aria che una vera e propria nuvola di vapore acqueo; i raggi della luna brillavano in cielo riflettendosi sulla prua arrotondata come il collo di un cigno e scivolando lungo i fianchi. Fingers fu colta da un brivido di meraviglia e di paura e, facendosi piccola piccola, rallentò il passo.

Si stava avvicinando sempre di più alla meridiana lunare, oltrepassandola diretta a sud. Dove lo stilo ricurvo non la oscurava, era possibile distinguere le iscrizioni runiche dell'isola e le sagome che le erano familiari.

Oltre la meridiana, vicinissima a lei, la misteriosa nave-nuvola continuava a scendere spostandosi in direzione opposta a quella della ragazza; poi, tutt'a un tratto, si fermò.

In quello stesso istante, Fingers gettò la vestaglia di Fafhrd dinanzi a sé in mezzo all'erba bagnata e vi si lasciò cadere sopra in modo che il basso spiovente della meridiana fosse sufficiente a nasconderla. Rimase immobile, osservando attentamente lo strano e pallido scafo della nave-nuvola.

Gli ultimi raggi della Luna dei Satiri svanirono dietro le cime delle montagne. All'estremità opposta del cielo si incominciavano a intravedere le prime luci dell'alba.

Proveniente da un punto a metà strada tra lei e la nave, udì la musica triste di un flauto e di un piccolo tamburo che suonavano una marcia funebre.

Contemporaneamente, Fingers vide che senza fare alcun rumore dalla nave veniva calata una minuscola passerella, abbastanza larga da far passare due persone alla volta.

Mentre albeggiava, la musica andava crescendo e una strana processione cominciò a scendere dalla passerella con passo solenne. Alla sua testa erano due snelle ragazze vestite di nero, come piccoli paggi, che suonavano il flauto ed il tamburo: i due strumenti da cui provenivano le note di quella musica triste.

Dietro di loro seguivano in fila per due, procedendo con passo grave e solenne, sei donne alte e slanciate, con il capo coperto da un cappuccio nero. Indossavano un abito simile a quello delle monache di Lankhmar dal quale si potevano intravedere le sfumature pastello dei corpetti di colore viola, blu, verde, giallo, arancio e rosso.

Sulle spalle portavano con disinvoltura e grande sollecitudine un feretro ricoperto di un lungo drappo nero, le cui forme lasciavano intuire un'imponente sagoma maschile dalle spalle ampie e dai fianchi stretti.

In coda, subito dietro alla processione, seguiva una figura femminile alta e slanciata vestita di nero, con in testa un cappello di forma conica e il viso nascosto dai veli, che sembrava una sacerdotessa degli Dèi di Lankhmar. Reggeva un lungo scettro sormontato da una piccola stella che brillava alla luce della luna, con il quale ella disegnava nell'aria una serie infinita di geroglifici.

Nascosta tra l'erba, Fingers seguiva con gli occhi quello strano funerale, ma non riusciva a comprendere quale lingua stessero parlando.

Ad un certo punto la processione arrivò sul prato e deviò verso occidente. Non appena terminata la rotazione, la sacerdotessa sollevò lo scettro con un gesto imperioso. Immediatamente le ragazze-paggi smisero di suonare e le monache arrestarono la loro marcia a passo di danza. Fingers ebbe l'impressione di essere rimasta paralizzata, incapace di parlare o di

muovere un solo muscolo, con lo sguardo fisso sulla strana processione.

Di concerto le monache sollevarono il corpo che portavano sulle spalle e lo deposero sull'erba con un piccolo tonfo. Poi risollevarono il sudario vuoto.

Dal punto in cui si trovava, Fingers non riusciva a vedere bene la zona dove era stato deposto il corpo dell'uomo; ciò nonostante il sangue le si gelò nelle vene e cominciò ad agitarsi, scossa da violenti brividi.

Nemmeno quando la sacerdotessa abbassò lo scettro, Fingers riuscì a smettere di tremare.

Una alla volta, le monache si inginocchiarono davanti al corpo, allungando per un attimo una mano, oltre il campo visivo di Fingers. Poi abbassarono il capo e infine tutte insieme si alzarono in piedi.

Una alla volta, le sei monache avevano compiuto gli stessi identici gesti.

La sacerdotessa sfiorò con lo scettro la spalla dell'ultima monaca, come per attirare la sua attenzione, e le allungò un nastro di seta bianca. La monaca si inginocchiò e quando si rialzò non aveva più il nastro tra le mani.

Velocemente, questa volta, la sacerdotessa sollevò di nuovo lo scettro su cui splendeva la stella: le ragazze-paggi ripresero il cammino con passo spedito e le monache piegarono rapidamente il lenzuolo nel quale avevano trasportato con tanta solennità il corpo. L'intera processione fece dietrofront e si diresse a bordo della nave-nuvola più rapidamente di quanto ci volesse a descrivere la scena; poi la nave levò l'ancora.

Fingers non riusciva ancora a muoversi.

Il cielo si era rischiarato e l'alba stava ora per spuntare. La nave-nuvola salpò diretta a occidente ad una velocità sorprendente e l'equipaggio sembrò scomparire, mentre la musica si trasformava in un coro di allegre risate.

Fingers sentì finalmente i muscoli rilassarsi; si slanciò in avanti e in un attimo raggiunse il corpo, accanto alla bassa depressione dove le monache avevano deposto il loro pesante fardello.

Su un letto di candidi funghi appena spuntati giaceva serenamente il corpo di un uomo alto e bello, con il sorriso sulle labbra, l'uomo che Fingers aveva conosciuto come Capitano Fafhrd e verso il quale nutriva uno strano miscuglio di sentimenti. Il corpo era completamente nudo e perfettamente rasato, fatta eccezione per le sopracciglia e le ciglia, che erano state tagliate molto corte. Sei nastri dei colori dell'arcobaleno e uno candido come la neve adornavano in un unico grande fiocco il membro floscio di Fafhrd.

«Ricordo delle sei amanti che portavano la sua bara danzando e della loro capitana» disse, in tono solenne, la ragazzina.

Notando l'estrema flaccidità di quel membro e il sorriso di profonda soddisfazione dipinto sul viso del defunto, aggiunse con aria professionale: «Amato fino al completo esaurimento.»

La prima sensazione era stata quella di grande dolore al pensiero di vederlo morto, ma a uno sguardo più attento si rese conto che il petto di Fafhrd si alzava e si abbassava seguendo il ritmo lento del respiro, mentre il suo alito caldo le arrivava sul viso.

Gli sfregò dolcemente una mano sul petto sopra lo sterno, dicendogli: «Sveglia, Capitano Fafhrd.»

Il calore del suo corpo la meravigliò, ma non sembrava che fosse dovuto alla febbre.

Si stupì di quanto fosse morbida e levigata la sua pelle: lo avevano rasato alla perfezione, più di quanto ella avrebbe creduto possibile con le lame più affilate dell'Oriente. China su di lui, mentre il sole appena sorto gli illuminava il corpo, poteva vedere solo qualche minuscola macchiolina di colore ramato, come di metallo appena affilato. Il giorno prima Fingers aveva notato qualche capello grigio nella chioma rossa di Fafhrd e aveva pensato che egli si meritava a pieno l'appellativo di "zio" con cui lo aveva chiamato Gale. Ma ora sembrava ringiovanito, la sua pelle era morbida come quella di un bambino, chiara come la sua. Egli continuava a sorridere nel sonno.

Fingers lo afferrò saldamente per le spalle e lo scosse con forza.

«Svegliati, Capitano Fafhrd!» gli urlò. «Alzati e cammina!» Poi con aria maliziosa, stanca di quel sorriso che ora cominciava a sembrarle stupido, disse: «Fingers a rapporto, signore.»

Si accorse subito di aver commesso uno sbaglio, non appena ebbe pronunciato quella frase, quando in risposta alla scrollata Fafhrd si era messo a sedere senza aprire gli occhi o cambiare espressione. D'un tratto tutto ciò le fece paura.

Per avere il tempo per riflettere sulla situazione e considerare cosa avrebbe potuto fare, Fingers ritornò a prendere la vestaglia di Fafhrd dove l'aveva abbandonata, stesa sull'erba bagnata dietro alla meridiana. Dubitava che gli avrebbe fatto piacere farsi vedere nudo e tanto meno con indosso i colori delle sue amanti. Inoltre il sole adesso splendeva alto nel cielo e da un momento all'altro sarebbero potute arrivare Gale o Afreyt o altri visitatori inopportuni.

«Anche se credo che le tue dilette che giocavano alle monachelle avessero tutto il diritto di contrassegnarti come loro amante, dato che ti sei dato a ognuna di loro con la massima partecipazione (almeno credo), questo non significa che si debba continuare questo gioco, anche se lo trovo molto buffo» disse ad alta voce mentre ritornava di corsa con la vestaglia di Fafhrd in mano, credendo che stesse ancora dormendo della grossa e volendo comunque verificare la sua ipotesi.

Era arrivata alla romantica conclusione che Fafhrd fosse il Bel Dormiente, l'equivalente maschile della Bella Addormentata delle leggende di Lankhmar, ovvero un giovane vittima di un incantesimo che lo costringeva a dormire fino a quando il bacio dell'amata non lo avesse risvegliato.

Questo le fece immediatamente pensare che doveva riuscire a ricondurre al più presto l'eroe addormentato (e stranamente trasformato) nelle braccia di Afreyt, affinché questa lo potesse risvegliare con un bacio.

Dopo tutto Afreyt e Fafhrd le erano stati presentati come amanti ufficiali, a parte questa parentesi di Fafhrd con le sei monache che era proprio il genere di distrazioni che ci si aspettava dagli uomini, stando a quanto le aveva insegnato sua madre. Tra l'altro, egli aveva dovuto anche preoccuparsi di dirigere le ricerche del suo amico sprofondato sottoterra.

Senza alcun dubbio far ritornare Fafhrd e Afreyt insieme sarebbe stato il giusto ringraziamento per tutte le gentilezze che le avevano accordato, prima tra tutte quella di averla salvata dalla *Donnola.*

Sembrava però che non ci fosse verso di svegliarlo. Lo avvolse nella vestaglia intiepidita dal sole cercando di scuoterlo e lo aiutò a vestirsi.

«Alzati, Capitano Fafhrd» gli disse, «così posso aiutarti ad infilare la vestaglia. Poi cercheremo un luogo nascosto e tranquillo dove tu possa continuare a dormire finché lo vorrai.»

Finalmente, dopo numerosi tentativi, riuscì a farlo alzare in piedi, anche se ancora completamente addormentato; gii allacciò la cintura in modo da coprire le sue onorificenze colorate. Poi si guardò attorno per assicurarsi che nessuno li stesse spiando e tirò un sospiro di sollievo. Usando la stessa tattica cercò di ricondurlo a casa di Cif.

Ma non avevano nemmeno superato la meridiana che Fingers cominciò a domandarsi dove fossero finiti tutti quanti.

Difficile trovare una risposta.

Si sarebbe detto che dopo la seconda grande variazione del tempo gli abitanti dell'isola dovessero trovarsi in giro per le strade a godersi il sole e a chiacchierare su quel prodigio.

Ma invece non si vedeva anima viva. Era tutto molto strano.

Durante tutto il giorno precedente i lavori per ritrovare il Capitano Mouser erano continuati e c'era stato un gran via vai di persone tra l'accampamento e la casa di Cif. Oggi non c'era segno di vita, almeno dalla partenza di Cif parecchie ore prima.

Era come se l'incantesimo del sonno di cui era rimasto vittima Fafhrd avesse colto tutta la popolazione di Porto Salato a parte lei. E magari era proprio così.

Come se non bastasse, il sonno di Fafhrd era più forte di quanto non avesse creduto all'inizio. Si trovavano adesso a poca strada dalla casa di Cif e ancora Fafhrd non dava segni di volersi svegliare.

Cominciò a dubitare che Afreyt sarebbe mai stata in grado di spezzare l'incantesimo con un bacio. Forse sarebbe stato meglio farlo continuare a dormire come gli aveva promesso nel suo tentativo di convincerlo a muoversi.

E cosa sarebbe successo se ad Afreyt non fosse piaciuta l'idea del Bel Dormiente e del bacio miracoloso per spezzare quell'incantesimo? O se ci avesse provato inutilmente? E se entrambe avessero cercato di svegliare Fafhrd senza riuscirci? E se poi Afreyt le avesse dato la colpa di quello che era successo?

D'un tratto perse ogni speranza nelle soluzioni che poco prima le erano sembrate così brillanti. L'unica cosa da fare era quella di far dormire Fafhrd, come gli aveva più volte promesso, non appena fosse riuscita a trovare un luogo adatto. Le venne in mente l'infallibile incantesimo del sonno che sua madre le aveva insegnato: prima fosse riuscita a recitarlo e meglio sarebbe stato per Fafhrd. Una volta immerso nel sonno non sarebbe più stata responsabile per lui.

Magari avrebbe avuto effetto anche su di lei, forse era proprio quello di cui aveva bisogno per riprendere le forze: un buon sonno ristoratore.

L'idea di addormentarsi vicino al Capitano Fafhrd le sembrava molto invitante.

Arrivarono alla casa di Cif senza aver incontrato anima viva; Fingers fu contenta di trovare la porta aperta, anche se pensava di averla chiusa.

Smise di sussurrare all'orecchio di Fafhrd, continuando comunque ad esercitare una forte pressione sul suo braccio; spinse la grossa porta di legno semiaperta e lo guidò all'interno della cucina. La casa era immersa nel silenzio e fortunatamente il Capitano Fafhrd camminando senza scarpe non faceva troppo rumore.

Poi, quando si trovavano già più vicini alle scale della cantina che a quelle del piano superiore (oltre che alla porta della sauna), Fingers udì un rumore di passi proveniente dalla stanza di Cif: doveva essere Afreyt, pensò.

Decise lì per lì di nascondersi in cantina perché le pareva più vicina e perché era il luogo dove aveva incontrato Fafhrd la prima volta. Il Nordico la seguì docilmente come se avesse apprezzato quella scelta.

Si ritrovarono così in cantina e il dado era tratto: rimaneva solo da vedere se i passi decisi di Afreyt li avrebbero seguiti fin laggiù o no. Fingers aveva condotto Fafhrd in un punto in fondo alle scale visibile dalla cucina, e lo aveva fatto sedere su una panca in quella prima parte di corridoio dove il pavimento era irregolare, illuminato, ora lo sapeva, da una delle grandi lampade a olio di leviatano che duravano pressoché in eterno. Non si era però azzardata a spegnerla, anche se la luce poteva disturbare il sonno di Fafhrd, per paura che Afreyt, vedendo la luce spenta in cantina, potesse scendere a controllare.

Aveva udito i passi mentre scendevano lungo la rampa di scale finché poi erano entrati in cucina e si erano fermati. Afreyt aveva forse visto la luce in cantina e aveva deciso di scendere per spegnerla?

I minuti trascorsero interminabili e le sembrò che il tempo si fosse fermato: tutto era immerso nel più completo silenzio. Era come se Afreyt fosse improvvisamente morta o si fosse semplicemente volatilizzata. Per evitare di fare rumore o di bloccarsi in una strana posizione con il collo o le spalle, ed essere poi costretta a fare involontariamente un movimento brusco, Fingers decise di ritornare in silenzio verso Fafhrd e di andarsi a sedere sulla panca di fianco a lui.

All'improvviso si sentì pervadere da un crescente senso di stanchezza e dimenticò di aver udito Afreyt camminare; si mise a recitare a bassa voce l'incantesimo del sonno perché lei e il Capitano Fafhrd potessero finalmente goderne i benefici.

Nel frattempo, qualcosa di estremamente interessante e del tutto inaspettato era successo ad Afreyt.

Si era svegliata poco prima dell'alba e aveva scoperto di essere rimasta sola; aveva poi udito il rumore del disgelo e aveva aperto la finestra affacciandosi sul promontorio e sulla meridiana lunare, appena in tempo per vedere la nave lunare di Arilia che stava allontanandosi con a bordo l'amante di Fafhrd e il suo strano equipaggio. Aveva anche udito le ultime note di quella allegra marcetta lasciare il posto a un coro di risate canzona-

torie.

Subito dopo aveva visto in lontananza la sagoma di Fingers alzarsi e aiutare suo padre, straordinariamente ringiovanito, a vestirsi (aveva infatti notato numerose altre rassomiglianze tra padre e figlia, oltre al colore rosso dei loro capelli). I due si erano quindi incamminati verso la casa di Cif senza mai smettere di parlare, preparandosi forse a raccontare qualche bugia per giustificarsi o addirittura, aveva pensato Afreyt, continuando a sussurrarsi il loro amore incestuoso, perché dopo tutto di cos'altro avrebbero dovuto parlare? Offesa dalla loro impudenza, Afreyt si era infilata la vestaglia stringendola in vita, allacciandosi furiosamente le scarpe per precipitarsi giù per le scale ad accogliere quei miscredenti.

Arrivata nella grande cucina e non avendoli trovati, aveva subito notato la luce proveniente dalla cantina e, confermando l'ipotesi di Fingers, aveva creduto che i due si fossero nascosti laggiù. Per un momento aveva pensato di prenderli di sorpresa e quindi si era piegata per togliersi le scarpe che solo un attimo prima si era allacciata con tanta furia, poi era scesa in punta di piedi giù per le scale.

Ma una volta raggiunto il punto da cui poteva scorgerli mentre erano voltati di spalle, seduti sulla panca con lo sguardo fisso a terra, con la testa di Fafhrd appoggiata contro il petto di Fingers, la ragazzina si era messa a recitare con voce squillante quello che credeva essere l'incantesimo del sonno insegnatole da sua madre. In realtà, come lei stessa aveva inavvertitamente rivelato a Gale e ad Afreyt il mattino innanzi, recitandone le ultime cinque righe e spiegando quanto fossero inoffensive se pronunciate da sole, si trattava del più terribile degli incantesimi che le era stato inculcato sotto ipnosi dal tremendo e crudele Quarmal, Signore di Quarmall.

«*Chiama il pettirosso e lo scricciolo*
Perché si librino sui boschetti ombrosi
E con foglie e fiori coprano
I corpi senza amici di chi non ha ricevuto sepoltura.
Chiama al suo funerale
La formica, il topo e la talpa
Perché lo coprano di terra che lo tenga al caldo
Protetto da qualsiasi pericolo...»

Appena Afreyt udì Fingers recitare le prime parole di queste due strofe, vide spuntare dal soffice terreno proprio davanti a loro una minuscola testa

di serpente, o forse era la punta di un tentacolo, seguita immediatamente da entrambi i lati da una seconda e una terza e, dopo un attimo, da una quarta, allineate sulla sinistra. Infine una quinta protuberanza era apparsa a pochi centimetri, quasi di fronte alle altre. Notò che le quattro teste di serpente erano unite alla base e, insieme alla quinta che pareva un pollice, davano l'idea di una mano sepolta che scavava verso l'alto per emergere, mentre la terra tutt'attorno appariva setacciata e smossa.

Mentre Afreyt, scossa dai brividi alla vista di questo prodigio, continuava ad ascoltare Fingers che recitava anche il secondo e il terzo verso di questo ritornello apparentemente inoffensivo, si rese conto che la situazione doveva essere ben diversa, e che in essa Fafhrd giocava un ruolo ben più passivo di quanto avesse sospettato. Poi una testa cominciò a emergere dietro la mano.

Piano piano Afreyt riuscì a distinguere la fronte e notò un alone di luce molto intensa tutto attorno, che le richiamò alla mente il sogno di Gif, in cui il Mouser indossava una maschera gialla che emanava luce. Questo particolare fu la prima traccia che le permise di riconoscere quella strana apparizione. Era evidente che la mano formava un tutt'uno con la testa, e Afreyt, scossa dal terrore, sapeva per fortuna di non dover temere i movimenti brancolanti e incerti di una mano ostile separata dal corpo e completamente indipendente.

Mentre la vocetta della bambina continuava a recitare in modo sinistro il quarto verso di quella cantilena che Afreyt, a differenza di Fingers, aveva già sospettato essere un malvagio sortilegio, sotto le sopracciglia comparvero due occhi spalancati.

Afreyt riconobbe immediatamente gli occhi grigi del Mouser e vide che erano fissi su Fafhrd e lo guardavano pieni di apprensione, lasciando intuire il terrore della morte. In quel momento Afreyt avrebbe dato qualunque cosa per sapere se gli occhi di Fafhrd fossero aperti o chiusi, e se il Mouser avesse tratto le sue deduzioni dall'espressione che vi leggeva, dall'estremo pallore del viso e da altri sintomi fisici. Non le venne in mente (almeno in quel momento) di alzarsi e andare a controllare, paralizzata come era dallo sgomento di ciò che stava accadendo più che da una sensazione di vera e propria paura.

In realtà gli occhi di Fafhrd erano chiusi, poiché l'incantesimo stava lentamente sortendo il suo effetto, parola dopo parola, trascinandolo dal sonno alla morte.

Mentre stava recitando le parole magiche che lo stesso Quarmal le aveva

inculcato, dopo averla rapita e ipnotizzata, facendole poi credere che fosse stata sua madre ad insegnargliele, Fingers vide la figura emergere dalla terra, ma non prestò attenzione alla cosa. Sperava che quell'apparizione non interferisse con l'incantesimo che presto avrebbe fatto effetto su Fafhrd e su di lei. Magari si trattava proprio dell'inizio di un sogno che stavano vivendo insieme.

Il Mouser aveva perso conoscenza subito dopo aver spiato la sala della mappa, la camera della negromanzia del vecchio Quarmal, mentre si chiedeva cosa stesse accadendo sull'Isola della Brina.

Si era poi risvegliato con la testa, le spalle ed un braccio che emergevano dal terreno, in una cantina dall'aspetto familiare, proprio sull'isola, e fronteggiava la risposta a tutte le sue domande: Fafhrd stava morendo nelle braccia di sua figlia, nata da Friska, schiava di Quarmall, mentre la bambina recitava senza saperlo un incantesimo di morte.

Chi altri poteva essere l'assassino indicato da quell'unica macchia rossa nella mappa di Quarmal? Quello che il Mouser doveva fare senza perdere tempo era salvare il suo più caro amico da quella nefasta magia, prima ancora di potersi concedere quel profondo respiro che tanto desiderava, prima di sgranchire i muscoli completamente rattrappiti o gustare quel buon bicchiere di vino che la sua gola pregustava da lungo tempo. Doveva spezzare quell'incantesimo schioccando tre volte le dita come aveva visto fare a Quarmal per evitare che suo figlio Igwarl venisse assassinato dalla sorella Issa.

E se mai il Mouser aveva qualche cognizione delle leggi che regolano la magia e gli usi di Quarmal, doveva sapere che quegli schiocchi dovevano essere eseguiti senza ulteriore esitazione, alla perfezione, forti e chiari come tuoni, o avrebbe maledetto se stesso in eterno per la morte di Fafhrd.

Fu così che mentre Afreyt ascoltava la voce di Fingers che recitava il quinto, il sesto, il settimo e l'ottavo verso di quella formula magica, avvicinandosi lentamente alla strofa più terribile pronunciata in quel freddo mattino, rimase esterrefatta e strabiliata nel vedere il Mouser agitare vigorosamente la mano come se fosse un panno da cui stava togliendo la polvere: egli aveva appoggiato il polpastrello dell'indice a quello del pollice, mentre mignolo e anulare poggiavano sul palmo della mano contro il quale l'indice andava violentemente a urtare.

Fu lo schiocco più fragoroso che avesse mai sentito. Tanto forte da sembrare quello di un dio impaziente che richiama all'ordine un angelo insu-

bordinato.

E come se quel prodigioso schiocco non fosse bastato, ecco seguirne non uno, ma altri due, altrettanto efficaci, uno più rumoroso dell'altro, perché, come sanno tutti i veri giocatori, è meglio non scommettere sulla ripetizione precisa di uno stesso gesto.

Gli schiocchi del Mouser sortirono l'effetto desiderato su tutti i presenti, lui incluso.

Afreyt balzò in piedi. Fingers si zittì, spezzando l'incantesimo di Quarmal, e non appena il Mouser smise di schioccare le dita la ragazzina cadde riversa all'indietro. Fafhrd perse i sensi crollando di lato addosso a Fingers.

Avrebbe quindi dovuto essere più facile per Afreyt riuscire a vedere il Mouser, ma non fu così: lo sforzo compiuto per schioccare le dita lo aveva fatto sprofondare di nuovo sottoterra. Come se il tempo fosse tornato indietro a quella notte di luna piena sulla Collina della Forca, i suoi tratti divennero impalpabili, la luce della lampada tremolò ed egli smise di riemergere, senza neanche aver raggiunto la cintola, e ricominciò a scivolare sottoterra.

I suoi occhi erano fissi su quelli di Afreyt e il suo sguardo era pieno di dolore. Le labbra erano aperte ed ella poté udire un flebile lamento, come quello infinitamente triste di un fantasma al canto del gallo.

Afreyt si gettò a terra in ginocchio davanti al Mouser, e cominciò a scavare disperatamente con le mani, incontrando però solo la fredda terra. Si risollevò e si volse verso le due figure svenute.

L'uomo con la pelle da bambino e la ragazzina giacevano al suolo come morti, ma dopo una breve occhiata ella poté constatare che stavano solo dormendo.

28

Cif grattò quattro volte con la paletta di legno sul fronte della galleria, staccando pezzi di terriccio e granelli di sabbia che si sparsero tutt'attorno.

La lampada a olio di leviatano proiettava l'ombra della sua testa sulla superficie appena scavata della galleria, mentre la nuova pelle di serpente delle nevi (la ventitreesima inserita nel pozzo) pompava aria calda dall'esterno, dove due ore prima era tramontata la Luna dei Satiri ed ora splendeva alto il sole.

Cif aveva lavorato ininterrottamente nella galleria per tutto quel tempo, riuscendo ad avanzare di qualche altra decina di centimetri e creando lo

spazio per un altro pezzo di quel lungo tubo flessibile che era stato appena attaccato.

Infilata la mano libera nella borsa, si rassicurò che ci fosse ancora l'anello di bronzo, grande abbastanza da infilarci due dita, con la quale Mikkidu l'aveva accolta quella mattina, dicendole che era stato ritrovato nei corso degli scavi la notte precedente e che, come lei ben sapeva, era un oggetto da cui difficilmente il Mouser si sarebbe separato.

Giudicò di potersi impegnare in un'altra ora di lavoro prima che sopravvenisse la stanchezza, costringendola a lasciare il posto a Rill che da neanche mezz'ora stava lavorando di fianco a lei.

Era il momento di procedere a uno dei controlli che faceva ogni quarto d'ora.

«Copri la lampada» ordinò a Rill.

La donna dalla lunga cicatrice sulla mano coprì la lanterna con uno spesso sacco nero che poi chiuse all'estremità.

Il buio attorno a loro diventò nero come la pece.

Cif guardava fisso davanti a sé e questa volta le sembrò di veder ondeggiare davanti ai suoi occhi una maschera gialla fosforescente, come quella che il Mouser indossava nel sogno che aveva fatto in quella prima notte di gelo. La luce era molto tenue, ma le sembrava di distinguerla chiaramente.

Lasciò cadere la paletta e tolse la mano sinistra dalla borsa; si mise a scavare nella sabbia con le mani protette dai guanti dove le sembrava di veder baluginare la luce della maschera. Infatti era proprio li, immobile, e la sua luce diventava sempre più intensa. Gli ovali neri e inespressivi degli occhi sembravano guardarla in modo autorevole.

«Scopri la lampada» riuscì a dire.

Rill obbedì, non azzardandosi a fare domande. All'improvviso un flusso di luce bianca inondò di nuovo la galleria, illuminando Cif che fissava intensamente la parete della galleria. Rill non riuscì a trattenersi oltre.

«Credi che...?» riuscì a chiedere con voce rotta dall'emozione.

«Lo sapremo subito» rispose l'altra ritirando la mano destra e infilandola nella sabbia all'altezza del mento; poi cominciò a tastare con insistenza prima di tirarla fuori. Piccoli frammenti di terriccio e granelli di sabbia caddero a pioggia tutto attorno. Cif ripeté l'operazione una seconda volta e si fermò con la mano ancora infilata nel terreno.

Le sue dita guantate avevano incontrato due solide sporgenze di forma semicircolare, divise da uno spazio di circa mezzo centimetro, e cercavano ora di scoprirle.

Si inumidì le labbra e, aiutandosi con le mani, le premette contro un altro paio di labbra, secche e piene di sabbia, che circondavano quelle creste serrate di fronte a lei che quasi toccavano i suoi denti.

Incominciò a soffiarvi dentro dell'aria e, con la punta umida della lingua, inumidì rapidamente quelle labbra secche sulle quali erano premute le sue, ripetendo più volte l'operazione e poi fermandosi per riprendere fiato.

Aveva le narici e le labbra pregne degli umori acidi ed eccitanti del Gray Mouser, che le erano ormai familiari dopo una lunga stagione di intimità.

Tremò dall'emozione al pensiero che stava tenendo fra le mani il caro volto del suo amore risuscitato dalla tomba.

Fece uscire da un lato della bocca quel dolce alito, inspirò una boccata di aria fresca dalla bocca del serpente, richiuse le labbra e tornò a premerle contro quelle ancora aride del Mouser, soffiando dolcemente e pregando che facesse effetto.

«Mia cara, mio amore» lo sentì gracchiare.

Si rese conto che il suo sguardo era fisso in quello del Mouser, così vicino che i due occhi sembravano essere diventati uno solo.

«Occhi di gufo» gli rispose istintivamente, ricordandosi i nomignoli con i quali erano soliti chiamarsi.

Poi riprese piena coscienza della situazione e disse: «Rill, cara, finalmente abbiamo ritrovato il Capitano. È nelle mie braccia e sto passandogli dell'aria. Riesci a scavare con le mani stando dietro di me, per cercare di togliere altra terra qui attorno in modo da farlo uscire al più presto da questa morsa tremenda?»

«Te ne sarò veramente grato, Rill, te lo assicuro» disse il Mouser sottovoce, gracchiando molto meno di quanto avesse fatto per pronunciare "mia cara".

Rill ubbidì, dapprima lentamente e poi furiosamente, rendendosi conto della quantità di terriccio che bisognava smuovere. Trovò la paletta che Cif aveva lasciato cadere a terra e la utilizzò per aiutarsi con la mano sinistra.

Nel frattempo Cif continuava a togliere la terra dalle guance del Mouser, baciandolo e passandogli boccate di aria fresca, lavorando con le mani dietro la sua nuca mentre lo abbracciava e gli liberava gradualmente gli occhi e gli orecchi.

Il Mouser le disse: «Tengo gli occhi chiusi, Cif, dimmi quando li devo aprire.» Poi si azzardò a chiederle: «Saresti così gentile da regalarmi ancora un po' della tua saliva profumata, cara? Sono rimasto due giorni interi senza bere né potermi inumidire la bocca (o forse sono tre?), a parte quel

po' di umidità che sono riuscito a succhiare dalle pietre. O dai vermi di passaggio.»

«Io» disse candidamente Rill, «ho masticato menta nell'ultima mezz'ora. Le foglie più profumate.»

«*Sei* una strega, cara Rill» commentò Cif con aria maliziosa.

Il luogotenente di Fafhrd, Skor, scelse proprio quel momento per fare la sua apparizione dietro Rill e riferire a Cif quale responsabile degli scavi: «Il Capitano ha fatto ritorno da dov'era stato ieri e la notte scorsa, signora. Credo siano successe cose strane lassù in cielo. È appena arrivato su un calesse accompagnato da Afreyt, insieme a Gale e alla ragazzina di Ilthmar.»

Quindi lanciò un'occhiata attorno a sé per vedere come procedevano gli scavi nella galleria; riconobbe subito il viso del Mouser imprigionato nella terra e rimase senza parole. In seguito cercò di descrivere quello che aveva visto a Skullick e Pshawri, raccontando loro: «Lo stava baciando mentre era ancora prigioniero della terra, credetemi, lo baciava e lo accarezzava compiendo una magia forse senza saperlo, mentre l'altra strega stava facendo un sortilegio simile sulla parte inferiore del suo corpo, arti e membra. I nostri Capitani sono fortunati a godere dei favori di simili donne.»

Cif si girò nuovamente verso il Mouser e, sollevandosi in posizione eretta e trascinandolo con sé, lo fece uscire dal terreno e lo ripulì della sabbia rimasta sul suo corpo.

«Anche qui ci sono state delle novità, come puoi ben vedere» gli disse bruscamente. «Ora ascolta attentamente, Skor. Torna subito su e di' ad Afreyt e al Capitano Fafhrd che voglio parlare con loro quaggiù. Ma *non* dire loro, e non dirlo a *nessuno,* che il Capitano Mouser è ritornato, altrimenti tutti si affolleranno qui attorno per vedere e festeggiare il miracolo.»

«È vero» ammise il gigante, facendo del suo meglio per apparire razionale.

«Fai come ti dice, Skor» intervenne il Mouser. «C'è saggezza nelle sue parole.»

«E, ovviamente, non tornare quaggiù» continuò Cif. «Incaricati tu di mantenere l'ordine e di far sì che si continui a pompare l'aria qui nel pozzo» così dicendo gli fece un cenno con il capo, indicandogli il lungo tubo di pelle di serpente. «Eccoti l'anello del comando, toglilo dal mio dito medio e infilalo nel tuo pollice.» Gli allungò la mano dov'era l'anello di Fafhrd. Skor le ubbidì e le tolse l'anello. Poi ella sembrò avere un ripensamento e disse: «Manda quaggiù anche le due ragazzine, Fingers e Gale, altrimenti combineranno un sacco di guai mentre tu sei impegnato con il re-

sto.»

«Obbedisco, signora» rispose Skor inchinandosi in direzione di Cif, mentre si girava per allontanarsi rapidamente.

«L'ultima idea che ti è venuta è stata un'ispirazione, mia cara» disse con disinvoltura il Mouser, girandosi verso Cif. «Guai? È proprio vero! Si è scoperto infatti che quella Fingers di Ilthmar è in realtà l'assassino inviato uccidere suo padre Fafhrd per mezzo di una terribile maledizione. E il mandante è il nostro vecchio nemico Quarmal, Signore di Quarmall, come sono venuto a sapere stamani, mentre sedevo al fresco della caverna pasteggiando con pane di tarli e vino di funghi, spiando Quarmal nel suo rifugio più segreto.»

«Fingers è figlia di Fafhrd?» osservò Rill. «L'ho sospettato fin dal primo momento per via dei suoi capelli rossi. E poi ci sono anche notevoli rassomiglianze nei loro lineamenti; per non parlare di quel suo strano modo di fare, così freddo...»

Il Mouser annuì in modo enfatico. «Tuttavia, per essere giusto nei confronti di Fingers, devo ammettere che non credo si rendesse conto di quello che stava facendo: il vecchio Quarmal deve averla senza dubbio ipnotizzata. Fortunatamente sono riuscito anche a sapere come fare per spezzare i suoi incantesimi: schioccando le dita, cosa facile e difficile allo stesso tempo; l'ho scoperto osservandolo mentre evitava all'ultimo momento l'assassinio di suo figlio Igwarl da parte della sorella Issa, che era stata plagiata affinché commettesse quel gesto insano. La sua è quasi una religione, che onora la sfiducia e la bugia. Se non avessi avuto modo di studiare il suo modo di schioccare le dita e non fossi stato capace di ripeterlo alla perfezione, Fafhrd sarebbe morto assassinato dalla sua stessa figlia, ignara di tutto. Invece, se ci si può fidare di quanto appena riportato da Skor, sembra sano come un pesce.»

«Senti, senti» osservò Cif, «siamo riusciti a trovare qualcosa da fare anche sottoterra, non è vero?»

«Ne sai più tu sui lati peggiori della natura umana di chiunque altro io conosca, uomo o donna che sia» intervenne Rill.

Il Mouser alzò le spalle come per scusarsi. Quel gesto un po' comico attirò la sua attenzione sui propri abiti, per la prima volta da quando era riuscito a liberarsi dalla morsa della terra.

La sua reazione spinse anche Cif e Rill a fare lo stesso.

La sua camicia, un tempo di tessuto robusto, adesso era diventata sottile e impalpabile come una ragnatela, mentre la sua pelle sembrava fosse stata

sfregata con la pomice, come se in quel lungo viaggio sottoterra avesse dovuto sopportare ore e ore di tempeste di sabbia, sottoposto al logorio di un viaggio fino a Quarmall. La stranezza di tutto ciò li impressionò profondamente.

In quel momento Fafhrd apparve in fondo alla galleria, seguito da Fingers e da Afreyt mentre Gale chiudeva la fila. Indossava una giacca invernale con il cappuccio reclinato sulle spalle che rivelava la testa rapata.

«*Sapevo* che ti avevano ritrovato» disse con aria eccitata. «L'ho letto negli occhi di Skor quando è venuto a portare il messaggio di Cif, anche se credo che sia riuscito a darla a bere a tutti gli altri. È stato meglio non avvertire gli altri e tenere la notizia segreta per un po'. Ci sono alcune cose che vanno chiarite prima di pensare a festeggiare. Sembra che io ti debba la vita, amico mio, e mia figlia la memoria. Dimmi un po', farabutto che non sei altro, come hai fatto ad imparare a schioccare le dita come il vecchio Quarmal?»

«Be', viaggiando sottoterra nella sua città sotterranea e spiandolo, ovviamente» rispose allegramente il Mouser. «E poi studiando le sue mappe» aggiunse. «Non importa che lo abbia fatto realmente con il mio corpo o con la mia anima in sogno. Se i suoi vermi mi avessero raggiunto, e credo che ne sarebbero stati capaci, addio Mouser.»

«Be'» disse Fafhrd con filosofia, «i tarli non uccidono, fanno solo soffrire.»

«E solo se sei sveglio quando ti entrano dentro» aggiunse Fingers con tono consolatorio. «Ma sul serio, zio Mouser, ti sono immensamente grata per aver salvato la vita di mio padre e per avermi impedito di commettere una simile follia.»

«Su, su, bambina! Non c'è bisogno di drammatizzare. Ti credo» disse il Mouser, «e ti chiedo scusa per aver dubitato di te. Sei figlia di tua madre, Friska, che resistette a tutti i miei tentativi per sedurla, che non furono né pochi né inesperti, per quanto posso ricordare.»

«Ti credo» lo rassicurò Fingers. «Come spesso lei mi raccontò, i tuoi tentativi di sedurla furono la causa per la quale la sua amica (e tua amante) Ivivis decise di abbandonarvi a Tovilyis, persuadendo mia madre a scappare con lei e a darmi alla luce laggiù.»

«Avevo sul serio l'intenzione di trovare l'oro e fare ritorno a Tovilyis per rimanere insieme a lei» si scusò Fafhrd, «ma succedeva sempre qualcosa che me lo impediva, e cioè di solito non riuscivo mai ad avere l'oro.»

«Friska non te ne ha mai fatto una colpa» lo rassicurò Fingers. «Ti di-

fendeva sempre quando zia Ivivis ti prendeva di mira per una delle sue sfuriate. La zia diceva: "Avrebbe dovuto rimanere qui con te e lasciare che quel damerino se ne andasse da solo", e la mamma le rispondeva: "Sarebbe stato aspettarsi troppo da lui. Lo sai che sono amici per la pelle".»

«Friska era sempre così comprensiva» ricordò Fafhrd. «Proprio come Fingers nei tuoi confronti, Mouser» aggiunse, agitando il dito medio di fronte al naso del Gray Mouser. «Ti rendi conto che quei tre tremendi schiocchi che mi hanno salvato la vita hanno quasi tramortito Fingers? È rimasta priva di sensi su quella stessa panca dove eravamo seduti quando sei spuntato da sottoterra come una talpa vendicatrice. Anch'io sono svenuto addosso a mia figlia, sulla panca. Afreyt può testimoniare, visto che ha cercato per più di un quarto d'ora di ottenere da noi qualche segno di vita.»

«Verissimo, signori» affermò la bionda con gli occhi dai lucenti riflessi viola. «Ho dovuto fargli la respirazione bocca a bocca per tutto quel tempo prima che riprendesse conoscenza, mentre Gale, che per fortuna si era svegliata ed era scesa in cantina, ha fatto lo stesso con Fingers.»

«Proprio così» confermò la bambina. «E quando tu sei rinvenuta, piccola strega, mi hai morsicato il naso come un micio ingrato e confuso.»

«Avresti dovuto picchiarmi» le disse la ragazzina di Ilthmar in tono di scusa.

«Me lo ricorderò alla prossima occasione» la minacciò Gale.

«Se è per quello, anch'io ho perso completamente coscienza in quella situazione» disse il Mouser intervenendo nel discorso. «È stato uno sforzo incredibile schioccare le dita nello stesso identico modo in cui lo aveva fatto il vecchio Quarmal, aumentando ogni volta l'intensità. Mi ha veramente spossato e quando ho terminato il mio compito sono sprofondato di nuovo sottoterra come un fantasma in punto di morte, lasciandomi trasportare qui da non so quale potenza, quella stessa che mi ha guidato nel mio lungo viaggio, aspettando il bacio rivitalizzante della mia cara Cif.»

Così dicendo scosse lentamente la testa da una parte all'altra, sollevando le sopracciglia e allargando le mani in segno di enorme meraviglia.

Poi, ritornando in una posizione più naturale (sembrava che tutti nella galleria avessero tratto un piccolo sospiro), si rivolse di nuovo a Fafhrd con il sorriso sulle labbra e gli chiese: «Ma ora dimmi, amico mio, come mai ti sei separato dai tuoi capelli? E perché così radicalmente, almeno da quanto posso vedere da questa posizione. Nel mio viaggio sottoterra ho perso un po' di pelle e di peli, presumibilmente a causa della frizione del corpo con la sabbia, la ghiaia, il fango e la roccia. I miei abiti si sono con-

sumati, come potete ben vedere. Ma tu, amico, non hai scuse.»

«Posso rispondere io al suo posto» disse Afreyt con tanta risolutezza nella voce che nessuno, nemmeno Fafhrd, sembrò negarle la parola. Trasse un respiro profondo e si rivolse soprattutto al Gray Mouser, anche se tutti potevano sentire la sua voce chiara e squillante, e raccontò quanto segue.

«Caro Capitano Mouser, quando tu scivolasti sottoterra in quella notte di luna piena, la Luna dei Satiri, il giorno dopo in cui fece così freddo, fu il Capitano Fafhrd che ci spinse a scavare alla tua ricerca qui sul Colle della Dea. Nessuno di noi era d'accordo con la sua idea, ma quando scavando trovammo prove del tuo passaggio (il tuo mantello, il tuo pugnale Artiglio di Gatto, eccetera), non esitammo a cambiare opinione. I lavori iniziati allora hanno portato oggi al ritrovamento del Capitano Mouser grazie al lavoro di Cif e di Rill, dopo incredibili peripezie sottoterra. Grande onore al Capitano Fafhrd per aver dato inizio a questa magnifica impresa!»

Gale iniziò ad applaudire, ma nessuno la imitò, e ad un cenno del capo da parte di Fingers ella smise subito.

Afreyt riprese a raccontare senza dar peso a quella interruzione.

«Fu a questo punto, direi, che cominciò ad essere chiaro che una potenza, o addirittura delle potenze, soprannaturali stavano prendendo parte all'evolversi degli eventi.

«Nel caso del Capitano Mouser erano le ricerche compiute da Cif e dal suo luogotenente Pshawri che sembravano indicare che il Mouser si stesse muovendo a folle velocità sottoterra, spingendosi a distanze incredibili oltre i limiti dell'isola, addirittura sotto il Mare Esterno.

«Oltre a questo, abbiamo avuto anche un'altra prova strabiliante, alla quale abbiamo assistito io e Fingers stamani nella cantina di Cif: il salvataggio di Fafhrd da un tremendo incantesimo di morte da parte del Mouser, grazie alle informazioni che egli aveva ottenuto lontano da qui, in qualche parte di Nehwon vicino alla città sepolta di Quarmall.» E così dicendo fissò con sguardo di accusa il Mouser.

Gale mosse le mani come per iniziare ad applaudire, ma poi fece una smorfia a Fingers e desistette.

Il Mouser sostenne lo sguardo per un po' e poi disse in tono di scusa: «Mi dispiace, Afreyt. Non posso soddisfare le tue curiosità e raccontarti fin dove sia arrivato o che cosa abbia fatto laggiù. Tutto quello che mi ricordo bene è di aver succhiato sassi per calmare la mia sete e di aver respirato pianissimo per utilizzare al meglio quella poca aria che avevo trovato, spesso dovendo sopportare gas mefitici, meditando sui miei peccati e su

quelli degli altri, peraltro assai interessanti in certi casi. Per il resto mi sembra di aver dormito tantissimo, senza dubbio un fatto assai positivo, dato che ha diminuito il consumo di aria, e di aver fatto dei sogni incredibili. Per cui ti prego, Afreyt, continua con la tua affascinante e ipotetica ricostruzione dei fatti di questi due ultimi giorni così pieni di mistero, ricordandoti però di dare una spiegazione plausibile alla domanda alla quale avresti dovuto rispondere fin dall'inizio.»

«Hai ragione» gli disse. «Bene, Capitano Mouser, così come un elemento soprannaturale ti ha permesso di muoverti sottoterra e di spostarti in luoghi lontani a velocità fantastiche consumando i tuoi indumenti...» così dicendo lanciò un'occhiata alla sua giacca consunta, «... un elemento della stessa natura ha iniziato a influenzare Fafhrd, anche se in direzione opposta, non sottoterra, ma sopra.

«In piena notte, nella notte della Luna dei Satiri, egli si è ubriacato e, sotto quell'influsso, la mattina seguente si è diretto verso Porto Salato. Per questa parte della storia possono testimoniare Gale e Fingers che lo hanno seguito; esse infatti lo hanno visto salire nella nebbia in alto nel cielo descrivendo ampie spirali.

«Lassù, sopra Porto Salato, egli ha deciso di spogliarsi per alleggerire la nave, così mi ha spiegato, lasciando cadere gli stivali, la cintura, la borsa, il bracciale e tutto il resto, che sono caduti sui tetti e sugli alberi lì attorno e che mi sono stati riportati ieri. Si può affermare che si tratti di una serie di oggetti come quella lasciata dal Mouser dietro di sé mentre viaggiava sottoterra.

«Per il resto del mio racconto devo basarmi per lo più sulla testimonianza del suo protagonista principale, fornitami stamani una volta ripresa conoscenza, dopo che il Capitano Mouser era riuscito a spezzare l'incantesimo.

«Per farla breve, poco dopo aver alleggerito la nave, il Capitano Fafhrd venne preso a bordo di una nave-nuvola capitanata dalla Regina Frix di Arilia, una delle sue vecchie amanti, con il suo equipaggio di famose signore. Trovandosi ancora sotto quella strana influenza, egli venne facilmente coinvolto in un'orgia nel corso della quale lo rasarono completamente con il pretesto di aumentare il suo piacere.»

«Metà delle razze civilizzate di Nehwon credono fermamente in questa idea e si comportano di conseguenza» commentò Fingers. «Considerano capelli e peli come brutture, con l'unica eccezione delle ciglia.»

«Non fare la parte della vecchia esperta con me! O pensare di poterci i-

struire sulle abitudini sessuali delle razze cosiddette civilizzate, piccola principessina!» le disse bruscamente Afreyt con gli occhi che lanciavano fiamme. «Fino ad ora ho cercato di scusarti per tutte le situazioni malefiche in cui, tuo malgrado, ti sei venuta a trovare, ma non mi ci vorrebbe molto a cambiare idea e allungarti quel ceffone che tanto desideravi prima!»

La ragazzina abbassò gli occhi, strinse le labbra con la punta delle dita e si tappò la bocca con il palmo della mano, assumendo un'aria contrita. Gale le diede un pizzicotto sopra l'anca dove la pelle è più morbida.

«Ma è tutto vero, amico mio?» chiese il Mouser a Fafhrd con tono preoccupato. «Scusami, Afreyt! Ma sono ancora sconvolto.»

«Sono d'accordo con quanto appena detto da Afreyt» rispose impassibile Fafhrd. «E le sono grato di avermi evitato una situazione imbarazzante.»

«Bene, allora» disse il Mouser, «dal momento che stiamo parlandone così liberamente, illuminaci! È vero che essere rasati aumenta il piacere carnale? Per lo meno nel tuo caso.»

«Non è una domanda da fare in pubblico» gli rispose Fafhrd con tono di rimprovero. «Chiedimelo in privato e forse potrò darti una risposta.»

Afreyt lanciò un'occhiata di sufficienza al Mouser e annuì impercettibilmente prima di riprendere il suo racconto.

«Ad un certo punto, nel bel mezzo di questa situazione licenziosa, a bordo del bordello aereo della Regina Frix, Fafhrd finì per soccombere, non si sa se per eccesso di piacere, di acquavite o di papavero o di quale altra droga o narcotico possano avergli somministrato. Non c'è modo di appurarlo.

«Poco prima dell'alba l'abominevole vascello-nuvola atterrò sull'Isola della Brina, sul promontorio tra Porto Salato e il Maelstrom, e l'equipaggio scese per dare a Fafhrd un finto funerale che sua figlia Fingers, da lungo scomparsa, rimase ad osservare di nascosto.»

La ragazzina, ancora con gli occhi fissi a terra, annuì due volte, rapidamente.

«Con una cerimonia derisoria e una musica a dir poco allegra» continuò Afreyt, «Fafhrd fu lasciato riposare, abbandonato alle prime luci dell'alba su un letto di funghi appena spuntati e bagnati di rugiada, completamente nudo, con solo una serie di nastri colorati, appartenenti agli indumenti intimi dell'equipaggio di Frix, intrecciati attorno al suo membro floscio, la sua flaccida Verga di Eros.»

«A ricordo delle sue amanti» spiegò Fingers, «un'usanza che si osserva

a...» iniziò a dire, ma poi si interruppe bruscamente. «Perdonami Afreyt, non volevo interromperti, mi è venuto istintivo...»

«Mi fa piacere sentirtelo dire» osservò Afreyt senza scomporsi. «Quando le infami burlone se ne furono andate, la prima mossa di Fingers fu quella di rivestire decentemente suo padre e poi guidarlo, ancora sotto shock, verso la casa di Cif per cercare di attentare alla sua vita, senza però rendersene conto perché ancora ipnotizzata. È stato allora che il Mouser è arrivato tempestivamente in suo aiuto spezzando l'incantesimo. Tutto il resto lo sapete già.»

«È vero, ne abbiamo avuto abbastanza» disse modestamente il Mouser. Poi fece un profondo inchino. «Grazie, Afreyt, per aver risposto alle mie domande nel modo più esauriente possibile.» Poi si girò verso Fafhrd e gli disse: «E ora, mio caro amico, non potresti aggiungere qualche parola di tuo, giusto per concludere l'intera faccenda?»

Mettendosi le mani sui fianchi, Fafhrd gli rispose: «Ascoltami bene, piccoletto, ne abbiamo avuto abbastanza di tutte queste sciocchezze. Mi ricordo di averti sentito dire qualcosa l'inverno scorso durante la cena data in tuo onore al *Naufrago* per celebrare i tuoi successi nel viaggio a No-Ombrulsk. Cif ti stava stuzzicando, facendoti un sacco di domande sui coinvolgimenti erotici (corde, disciplina, eccetera) con Ississi, demone del mare di Simorgya, che aveva quasi affondato il *Falco marino*.

«Avevi reagito alle sue provocazioni rispondendo molto saggiamente, almeno così mi parve dato che ti vidi arrossire, che avevi cercato di fare qualcosa che andava oltre i tuoi poteri.

«Ebbene, lo stesso ho fatto io, devo ammetterlo, in questa storia con Frix e le sue donne! Sono stato completamente sconfitto in una guerra del piacere! Così l'abbiamo fatta finita una volta per tutte! Per oggi, almeno! Mi dispiace Afreyt, ma dovevo dirlo.»

«Credo anch'io» rispose lei. «Adesso calmiamoci.»

«Prima che qualche altra nuova sorpresa riaccenda il nostro interesse» si intromise Rill, in piedi dietro il Mouser in quella parte così affollata della galleria.

Le sue parole furono profetiche, perché proprio in quel momento Pshawri fece la sua comparsa nel pozzo, dirigendosi verso di loro. Era ancora ansante per la gran corsa; aveva indosso solo un perizoma, la cintura e la borsa e, appoggiata sul braccio, una vestaglia che non aveva ancora avuto il tempo di indossare. Quando vide il Mouser, il volto del suo giovane luogotenente si illuminò, ma fu Cif la prima alla quale rivolse la parola.

«Signora» disse inchinandosi davanti a lei, «a mezzanotte, obbedendo ai tuoi ordini, ho scagliato nella lava bollente del vulcano Fuoco Scuro il talismano chiamato il Paciere del Gorgo che avevo recuperato nel Maelstrom, e con il quale eravamo andati alla ricerca del capitano Mouser. Subito dopo c'è stata una violenta eruzione alla quale sono sfuggito per miracolo, cercando invano di contrastare i successivi cambiamenti del tempo a sud. Quando finalmente riuscii ad attraversare il promontorio mi accorsi che il Maelstrom si era nuovamente placato.»

«Ottime notizie, coraggioso luogotenente» gli rispose Cif con voce squillante. Poi volgendosi verso il Mouser, che stava aggrottando la fronte cercando di capire, infilò rapidamente una mano nella borsa. «Prima che tu possa dire qualunque cosa, Capitano, voglio che tu legga questa.»

Il Mouser aprì il foglio di carta scritto con inchiostro violetto, ma prima di iniziare fece segno a Fafhrd di leggere la lettera di Freg insieme a lui. E così fecero, uno di fianco all'altro.

Quando arrivarono al brano dove si raccontava dei tentativi fatti dal Mouser, Fafhrd mormorò: «Ho sempre sospettato che ci saresti riuscito, bastardo» e questi gli rispose: «Suvvia, almeno riconosce la tua superiorità morale.»

«Si tratta della mia goffaggine o del mio amore?» mugugnò il gigante.

E quando arrivarono ai "tre nei", Rill, che aveva spiato di nascosto, non aveva potuto trattenersi dal toccare con tre dita i tre nei che spuntavano chiaramente alla luce della lampada, attraverso il tessuto logoro e consunto della camicia del Mouser. E quando egli la guardò, rise e disse: «Guardate sull'anca di Pshawri. Siamo troppo vicini per poter nascondere qualcosa.»

Afreyt sollevò la vestaglia sul braccio di Pshawri e la tenne in mano mentre diceva: «Anch'io ti devo i miei ringraziamenti, luogotenente.» A sua volta Pshawri la ringraziò e si lasciò aiutare ad infilare la veste.

Una volta terminata la lettura, il Mouser fissò a lungo in modo enigmatico Pshawri.

«Vuoi ancora lavorare per me, figlio mio, adesso che sono tuo padre? Suppongo di poterti ripagare in qualche modo, se sarà questa la tua scelta.»

«Di sicuro, sire» rispose il giovane. Il Mouser allargò le braccia e i due si abbracciarono in modo abbastanza formale.

«Venite» disse Cif superandoli, «è ora che comunichiamo anche agli altri le buone notizie.»

Tutti la seguirono, mentre il Mouser ammirava il sistema di aerazione ideato da Cif, avviandosi verso l'apertura del pozzo.

A metà strada, ai piedi del pozzo, apparve Mikkidu con una delle vesti da camera grigie del Mouser. Questi si affrettò a indossarla e lo ringraziò, poi si sedette nel secchio e si fece issare in superficie.

Fafhrd emerse dal pozzo seguito da Afreyt e dal resto della compagnia. Si era coperto il capo con il cappuccio e si mise a risalire il pozzo lungo la scala a pioli.

Non appena il Mouser ebbe raggiunto la superficie i suoi uomini, assembrati attorno al pozzo, lo salutarono complimentandosi con lui. Fafhrd li raggiunse e i loro urli di gioia raddoppiarono quando videro apparire il loro capitano di fianco al Mouser. Appena terminarono i saluti, i due poterono finalmente scambiarsi qualche parola in privato mentre il sole di fine estate splendeva basso verso sud.

MOUSER (indicando la piccola montagnetta di terra vicino a loro): «Mikkidu mi ha detto che si parla di cambiare nome al Colle della Dea (un tempo il Colle della Forca) e di chiamarlo Monte Mouser.»

FAFHRD (con una nota di risentimento nella voce): «Vedo che non si perde tempo.»

MOUSER: «Posso suggerire Monte Faf-Mou?»

FAFHRD: «Scordatelo. Devo dire che sembri in perfetta forma dopo essere rimasto sepolto in quel tuo incredibile viaggio.»

MOUSER: «In realtà non mi sento proprio in perfetta forma. Sono morto così tante volte laggiù che dubito mi fiderò ancora della vita.»

FAFHRD: «Ogni volta che sei morto sei anche rinato. Al contrario di quanto tu possa pensare, credo che tu sia diventato l'amico più caro della Morte.»

MOUSER: «Si tratta di una distinzione alquanto dubbia. Sono stanco di uccidere.»

FAFHRD: «Sono d'accordo. Fingers è una gioia. È arrivata giusto in tempo per salvarmi dalla noia.»

MOUSER: «Io sono doppiamente fortunato per essere stato in grado di insegnare a mio figlio, prima di sapere che fosse veramente mio figlio.»

FAFHRD: «Credo che ce ne possiamo aspettare altri, di questi figli smarriti.»

MOUSER: «Neanche per idea!»

29

Quel giorno l'argomento principale dei pettegolezzi nella Terra degli Dèi

fu la misteriosa scomparsa di quel seccatore del dio Loki. Una delle poche divinità a conoscerne la vera ragione era Mog, il dio-ragno.

Per capriccio la Morte aveva cercato Mog per informarlo del fatto che il suo principale fedele, il Gray Mouser, colpito dalla maledizione di Loki, era ancora in vita, e per vantarsi di come ci fosse riuscita, poiché anche la Morte è vanitosa.

«In realtà» gii confidò la Morte, «chi ha scagliato Loki nella lava altri non è che il figlio del Gray Mouser, che promette di diventare un personaggio molto interessante per me.»

«Ho buone notizie anche del mio Fafhrd, il mio ultimo accolito di Lankhmar» li interruppe impudentemente Issek, il barbaro senza mani diopadre di Fafhrd, che era rimasto ad origliare insieme a Kos. «Lo hanno completamente rasato, in mio onore presumo, come una volta gli accadde a Lankhmar.»

«Al diavolo queste pratiche effeminate» disse Kos.

«Dove è andata a finire la Morte?» chiese Issek guardandosi attorno.

Mog gli rispose facendogli cenno con il dito: «Immagino che abbia visto arrivare sua sorella Dolore e sia sprofondata di nuovo negli abissi della Terra delle Ombre. Si vergogna molto di come Dolore vada in giro completamente nuda, vantandosi delle sue conquiste e delle sue pene.»

E forse è proprio così, perché la Morte non è mai stata rozza o crudele.

30

Due settimane più tardi, gli ufficiali del Capitano Mouser e di Fafhrd organizzarono una festa nelle loro baracche senza chiedere permesso ai loro capitani, facendosi forti del fatto che uno di loro adesso era un parente stretto e un membro della famiglia.

Bisognava affrettarsi perché la mattina seguente il sergente Skullick si sarebbe imbarcato su una veloce nave contrabbandiera di Sarheemar diretta a Ilthmar, in missione per conto di Fafhrd per accertare se Friska, madre di Fingers, fosse ancora una donna libera e non uno strumento senza volontà del vecchio Quarmal.

«I ricordi di Fingers sono di nuovi vaghi» il Capitano informò il suo sergente. «Inoltre, d'ora in avanti bisognerà che teniamo gli occhi aperti su quel perfido mago. Di sicuro intende vendicarsi, visto che il Capitano Mouser è riuscito così astutamente a vanificare il suo tentativo di uccidermi.»

A bordo del *Fantasma*, la nave su cui si sarebbe imbarcato Skullick, ci sarebbe stato anche Snee, il più famoso dei ladri del Mouser, ora provetto marinaio, con l'incarico di portare un messaggio di Pshawri a sua madre Freg, a Lankhmar, e di raccogliere informazioni utili sulla Corporazione dei Ladri, sulla corte del Signore Supremo e sul Cartello dei Mercanti di Grano, il che significava principalmente su Hisvin e sua figlia Hisvet.

Ci sarebbe stato anche un terzo passeggero sul *Fantasma*, vale a dire Rill, inviata da Cif e Afreyt a prendere contatti con il convegno delle streghe di Ilthmar, di Lankhmar e, se possibile, di Tovilyis, per avere notizie di Friska e Freg.

«È opportuno» disse Cif all'amica, «tenere d'occhio le ex-amanti dei nostri mariti.»

Afreyt annuì in cenno d'intesa.

Fafhrd commentò: «Devo confessare che trovo strano e alquanto disgustoso dover mandare altri uomini incontro all'avventura, invece di farlo personalmente.» Sembrava veramente giovane con la sua testa dai capelli rossi e le efelidi sulle braccia.

«Credo che i miei viaggi mi abbiano stancato più di quanto abbiano fatto i tuoi» disse il Mouser. «Inoltre, aspetto con ansia il giorno, e di sicuro verrà, in cui Arilia si troverà a dover affrontare tempi duri e sarà costretta a concedere in prestito le sue navi aeree con i loro efficienti equipaggi femminili. La velocità di quei vascelli renderà possibile gestire le faccende da casa, continuando di tanto in tanto a partecipare alle spedizioni più interessanti.»

«Vedi come lavorano di fantasia?» commentò sottovoce Afreyt, rivolta a Cif.

Titoli originali e copyright dei singoli racconti:

"La magia del mare" ("Sea Magic", © 1977 by Fritz Leiber).

"La sirena" ("The Mer She", © 1978 by Stuart Schiff. Pubblicato originariamente in *Heroes and Horrors*).

"La maledizione delle piccole cose e delle stelle" ("The Curse of the Smalls and the Stars", © 1983 by Jessica Amanda Salmonsen. Pubblicato originariamente in *Heroic Visions*).

"Il Mouser sottoterra" ("The Mouser Goes Below". Alcune sezioni di questo romanzo breve sono apparse in *Terry's Universe*, © 1988 by Carol Carr, e in *Whispers*, © 1987 by Fritz Leiber).

FINE